11/95 CYBERMEDIA

Brandneu: Donald Duck in Maui Mallard

öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

WIEDERSEHEN MIT BLAUEN AUGEN

Tekken 2
Virtua Fighter 2
Toshinden 2

16-Bit-Sportfest

90% Superstar Soccer Deluxe
91% NHL Hockey 96
79% NBA Give'n Go

HERBST-ECTS IN LONDON

Bahn frei für 32-Bit!

SATURN IM HÖHENFLUG

THUNDERHAWK 2

3D-Hubschrauber-Action von Core Design



Nur 0,3 % aller Menschen machen Dinge, die aus dem Rahmen fallen.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

Parodius. Wenn Ihr den Rahmen sprengen wollt.

BOOOM

Parodius. Ballerei statt Ballerina.

Zwei total durchgeknallte Action-Parodien auf einer CD: Ballern bis zum Abwinken, irre Sounds und jede Menge verrückter Figuren warten auf Dich. Bildschirmwahnsinn vom Feinsten. Für 1 oder 2 Spieler. Zitat Gamepro 10/95: "Solltet Ihr ein bißchen Shoot'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß."

AB NOVEMBER '95







GIBT ES EIN LEBEN NACH 16-BIT?

Kein Weg zurück: Die Generation von Super Nintendo und Mega Drive ist ausgemustert, von den letzten 16-Bit-Sequels abgesehen, sind die beiden marktführenden Systeme von allen guten Spielen verlassen. Ob die Next-Generation-Konsolen die entstandenen Lücken schließen oder dem Videospielhobby die Fans in Strömen davonlaufen, wird sich erst nach dem Weihnachtsfest zeigen.

Auch MAN!AC spürt den Wechsel zwischen 16- und 32-Bit: Vor einem Jahr tummelten sich im offiziellen Testteil ausschließlich, in der Import-Rubrik vorwiegend Spiele der 16-Bit-Generation, ein Jahr später sind die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Titel in der Minderzahl. Die Millionenseller sind tot, doch sind die Spieler schon reif für eine nächste Generation? Oder haben sie sich noch gar nicht entschieden, mit welcher Hardware (und zu welchem Preis) sie demnächst in die Zukunft reisen? Während Sega erste PC-Spiele produziert, versucht lediglich Nintendo, den Kundenstamm mit Mario, Kong & Co. bis zum nächsten Herbst zu halten. Dann erst ist Europa reif für einen Generationswechsel – zumindest nach Ansicht des Marktführers.

Wer nicht so lange warten möchte und sich mit der Kaufentscheidung plagt, der liest den Abschluß unserer 32-Bit-Reportage (ab Seite 33). Die Pioniere der Next Generation sollte er dabei nicht übersehen: Weder die 3DO-Company, noch Videospiel-Erfinder Atari haben den Markt aufgegeben. Auf Seite 26 verrät Euch Klaus-Peter Kuschke, ehemals deutscher Marketing- und Vertriebschef von Konami, warum er den Verkauf des Jaguars selbst in die Hand nimmt.







In letzter Sekunde per Modem bei uns eingetrudelt: Erste Bilder von Marc Rosochas "Iron Soldier 2". Im Zuge des Jaguar-Relaunch wollten wir sie Euch nicht vorenthalten.

THE MAN!ACS

MAN!AC





22 Der nächste Kampf kommt bestimmt: "Tekken 2" tritt gegen den "Tohshinden"-Nachfolger an.



18 32-Bit-Tumult auf der European Computer Trade Show in London: MAN!AC berichtet aus der Stadt der Spiele.



28 Das neueste Disney-Hüpfspiel ist den beiden 16-Bittern vorbehalten und zeigt Donald Duck in "Maui Mallard".



18 Core Design läßt die 3D-Muskeln spielen: Schon bald hebt der Saturn zu seiner ersten Hubschrauber-Mission ab.

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS




























































PlayStation


PC
CD
ROM

European Computer Tradeshow in London
Bahn

Getümmel in der 32-Bit-Arena: Kurz nach der Einführung von Saturn, Playstation und 3DO protzen die Hersteller mit einer gewaltigen Next-Generation-Spielepalette.



Rosige Aussichten für 32-Bit-Fetischisten: Auf der Herbst-ECTS in London präsentierten sich die Spielehersteller als überzeugte CD-Anhänger. Neben einigen 16-Bit-Nachzüglern hatte jede Firma fertiggestellte Playstation- oder Saturn-CDs im Gepäck. Doch laßt Euch von der Menge der angekündigten 32-Bit-Spiele nicht blenden – im Mittelmaß der Polygon- und FMV-Titel leuchteten nur wenige Perlen hervor.

Trotz der zurückliegenden Dürreperiode mit schwindenden Umsätzen zeigte sich die Branche stark wie nie zuvor. In Deutschland hat sich die Zahl der internationalen Videospielunternehmen in den letzten fünf Jahren vervielfacht. Kümmerten sich 1990 lediglich Sega und Nintendo, Acclaim, Konami und Electronic Arts um die deutschen Spieler, liefern nun zwei Dutzend in Deutschland ansässige Publishing- und Vertriebsfirmen an die Geschäfte. Nach dem turbulenten Manager-Gewechsel der letzen Monate sind die Karten neu gemischt. In die deutsche Funsoft-Gruppe eingelebt und mit dem Jaguar angefreundet hat sich Ex-Konamis Klaus-Peter Kuschke, der Ataris glücklosen 64-Bitter für unter 300 Mark in den Handel bringt. Lest dazu unser Interview auf Seite 26.

Funsoft und deren Tochterfirmen wollen auch den 32-Bit-Markt nicht vernachlässigen und haben dafür Partnerschaften geknüpft. Die 32-Bit-Spiele von

GREMLIN INTERACTIVE

konnte uns Klaus-Peter Kuschke in England bereits zeigen: Das flotte 3D-Fußball *Actua Soccer* (dessen spielerische Feinheiten Kollege Martin demnächst

frei

auslotet), die Multi-Player-Simulation *Actua Golf* und *Fatal Racing*, ein 3D-Autorennspiel, das erst für PC, eventuell aber auch für die Playstation erscheint, sowie *Loaded*, ein derbes Rundum-Geballere in klassischer Manier, aber aufgebohrtem Grafikdesign. *Loaded* erinnert an ein High-Tech-"Gauntlet" mit einer Prise „Skeleton Crew". Welche Farbe das Blut in der deutschen Fassung haben wird, stand noch nicht fest. **SOFTGOLD** arbeitet, wie bereits berichtet, an Playstation-Spielen, die in London noch nicht marktreif waren. Der Fertigstellung nähert sich lediglich Manfred Trenz' Super-Nintendo-*Targa*, das mit frisch gerenderten 3D-Endgegnern bestückt ist und in Japan als „Rendering Ranger" vermarktet wird.

Funsoft-Konkurrent Bomico verbindet ebenfalls Vertriebs- und Publishing-Power mit kompetenter Übersetzungsarbeit und In-House-Entwicklung. Der deutsche Distributor hat mit dem ehemaligen Hudson-Deutschlandchef Axel Bialke einen Japan-Spezialisten an die Spitze des Laguna-Labels gesetzt. So erscheinen die Super-Nintendo-Module von **CAPCOM** bei Laguna, ebenso ein Teil der Software-Palette von **SUNSOFT**. Wichtig sind für Laguna mittelfristig die 32-Bit-Produkte. Wie bereits berichtet, übersetzt der deutsche Publisher und Vertrieb u.a. *Sim Tower* und *Sim City 2000* ins Deutsche. Ein Ultra-64-Engagement im nächsten Jahr ist für den frischgekürten Nintendo-Lizenznehmer beschlossene Sache.

Verglichen mit der gewaltigen Standkulisse waren die 32-Bit-Sensationen von **VIRGIN** rar. Im stilecht möblierten und mit Projektoren ausgestatteten 50er-Jahre-Kino wurde Bekanntes gezeigt. Für die 32-Bitter erscheinen der Flipper *Tilt*, der 3D-Shooter *Agile Warrior* und das Sportspiel *3D-Decathlon*. Laut Deutschland-Geschäftsführer Christian Gloe bleiben auch die 32-Bit-Titel des „Street Fighter"-Erfinders Capcom im Virgin-Programm.

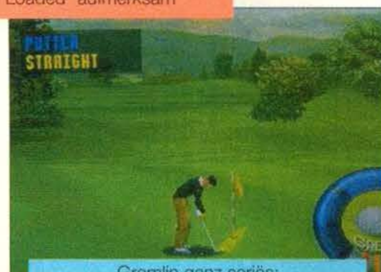
Weiterhin unterstützt wird 16-Bit: Neben den Highlights *Spot goes to Hollywood* und *Earthworm Jim 2* werden bis Weihnachten das Star-Trek-Epos *Deep Space Nine* sowie World Master Golf und Timecop erscheinen. Exklusiv für Mega Drive ist **PLAYMATES** *Exosquad* geplant.



Action von Gremlin: Monumentalexplosionen und Lichteffekte machen auf "Loaded" aufmerksam



Wie im Kino: Auch diesmal residierte Virgin im eindrucksvollsten Messestand.



Gremlin ganz seriös: "Actua Golf" wird noch in diesem Jahr für die Playstation veröffentlicht.



Acclaim setzt auf American Sports und veröffentlicht "NFL Quaterback Club 96" für Playstation und Saturn.

ACCLAIM

... hatte die ersten 32-Bit-Titel bereits veröffentlicht (*„Street Fighter: The Movie"*, *„NBA Jam"*) und in London nur wenig Neues parat. Nahezu fertiggestellt war *„Alien Trilogy"*, ein 3D-Science-fiction-Gemetzel und der wichtigste Actiontitel für den Videospielkonzern. Die In-House-Entwicklung für Playstation und Saturn scrollt Euch durch 18 düstere Weltraumkatakomben. Neben Face-Huggern und Sicherheitsbeamten jagen den Zukunftskrieger bildschirmgroße Aliens. Ein Konkurrenz-Produkt für das Saturn-*"Alien"* hatte sich Acclaim mit *„Robotica"* eingekauft, ebenfalls aus Japan importiert wurde *„D's Dining Table"*, ein Grafikadventure des kleinen Softwarehauses Warp. „D" erscheint in



Videospiel trifft TV-Unterhaltung: "WWF Wrestlemania" verspricht eine neue Dimension der Gewalt-Clownerie.

Die Spiele im Filmband (von oben nach unten): "Actua Soccer" von Gremlin, "Alone in the Dark" für die Playstation, Interplays "Waterworld", Acclaims "Revolution X"-Automatenumsetzung für 32-Bit, "PGA 96" für das Mega Drive, SSIs "Slayer 2: Deathkeep" und (großes Bild) EAs "Viewpoint" für Saturn.

FÜR 32-Bit

Bahn frei



Special-Feuerwerk: Sunsoft setzt den Neo-Geo-Prügler "Galaxy Fight" auf Saturn und Playstation um.



Halsbrecherische Jet Specials in "Deadly Skies" von JVC für Segas Saturn.

diesen Tagen auf zwei CDs für Segas Saturn und soll kurz darauf auf drei Playstation-Scheiben ausgeliefert werden. Für beide 32-Bitter erscheinen Anfang 1996 weiterhin *„Batman Forever"*, die Automatenumsetzung *„Revolution X"*, *„Frank Thomas Big Hurt Baseball"* (700 US-Spieler tummeln sich in dieser Sportsimulation) und das mit 30 NFL-Teams und 800 offensiven und defensiven Spielzügen ausgestattete *„NFL Quaterback Club 96"*.

Die meisten Exklusiv-Produkte für die neuen Konsolen liefern die Japaner. US-Entwickler und Engländer beschränken sich meist auf PC-Titel und konvertieren kostengünstig auf die neuen Systeme. Umsetzungsliebling ist bislang die Playstation. Dafür protzt Segas Hardware mit schicken Saturn-only-Titeln wie "Virtua Fighter 2".

ACTIVISION

PC-Begeisterte bewunderten am Activision-Stand "Battletech"-Demos, Konsolen-Freunde wurden mit Umsetzungen vertröstet: Der Adventure-Oldie *Return of Zork* erscheint gegen Jahresende für Playstation und Saturn. Dem Konsolenmarkt gestand Activisions Janine Johnson keine Zukunft zu, außer sporadischen Umsetzungen sind keine Videospiele mehr geplant. Stattdessen konzentriert sich Activision auf das Windows-95-Geschäft.

ATARI

Am Hallenende wagte sich MAN!AC ins Atari-Dungeon. Pressesprecher Darryl Still führte uns durch Verließ-Korridore, wo Schönheiten in schwarz-rot die Vorweihnachts-Hits servierten: Die klobigen „Fight for Life"-Prügler wurden seit der letzten ECTS verfeinert und sollen pünktlich zum Weihnachtsgeschäft den Kampf mit den japanischen Polygon-Beat'em-Ups aufnehmen. 2D-Puristen warten auf *Ultra Vortex* und Time Warners *Primal Rage*. Ultra Vortex verspricht technisch und spielerisch solide Digital-Kost, Ataris *Primal Rage*-Version wurde nahezu 1:1 vom Automaten auf CD portiert. Neben dem gerenderten „Micro Machines"-Verwandten *Power Drive* sahen wir die katastrophale Vorabversion der Rennsimulation *Formula One Racing* und das lang erwartete *Defender 2000*: Außer dem klassischen „Defender" und „Defender Plus" enthält das Modul eine Variante mit gerenderter Hintergrundoptik und riesigen Sprites: Spielbar ist leider nur der Klassiker. Vielversprechend sahen dagegen *Attack of the Mutant Pinguins* und der 3D-Shooter *Zero 5* aus. Im Weihnachtsgeschäft soll sich endlich das CD-ROM zur Pussikatze gesellen, das „Alone in the Dark"-Adventure *Highlander* orientiert sich an einer populären Zeichentrickserie und soll Jaguar-Abenteurer mit lebensechter Helden-Animation vom Zubehör-Kauf überzeugen. Bis Jahresende will Atari 40 Titel publizieren, mit Hightlights wie *Zero 5* möchte man neue Käufer werben und das Flaggschiff als konkurrenzfähig beweisen.





Wer pitcht schöner? Sowohl Interplays VR-Sports-Serie, als auch Crystal Dynamics *3D-Baseball* animieren ihre Baseballer mit Motion Capturing.

CODEMASTERS

Die englischen Sport-Spezialisten setzen nach wie vor auf Segas 16Bit-Veteranen, von Next-Generation-Hardware will der englische Entwickler noch nichts wissen. Außer *Micro Machines '96* (Test in dieser Ausgabe) veröffentlichen Codemasters die Niedlich-Rally *Super Skidmarks*. Wie eh und je konzentrieren sich die Designer auf Spielbarkeit und simples Design, der technischen Revolution zeigt man die kalte Schulter.

CORE DESIGN

Ins Hilton Tower Hotel hatte Centregold seine Produktpalette ausgelagert. Dort zeigte Beco Mulderey die 3D-Knaller von Core Design. Alle Systeme werden von der U.S.-Gold-Tochter unterstützt, die meisten Titel parallel zur PC-Entwicklung auf Saturn und Playstation portiert. Dabei erhält die Sega-Hardware den Vorzug.

Mit erweitertem Bewegungsradius wächst *Thunderhawk 2* zu einem würdigen Nachfolger des hochfrisierten Mega-CD-Reißers heran. Die Panzer-Variante *Shellshock* bleibt auf dem Boden, bietet dem Spieler aber genausoviel Action und Pulverdampf. Auf 1996 verschoben wurde *Machinehead*, in dessen 3D-Kulisse sich lebensecht animierte Polygonfeinde tummeln. Als einzigen 32X-Titel führte uns Core die Golf-Simulation *Scottish Open* vor, über den *Soulstar X*-Release sind sich die Engländer noch unschlüssig: Die Verkaufszahlen ihrer 32X-Titel sind wegen mangelnder Hardwareverbreitung zu niedrig. Ganz neu ist das Archäologen-Abenteuer *Tomb Raider*, eine Action-orientierte Mischung aus „Prince of Persia" und „Indiana Jones". Wir sahen nur die PC-Version, gleichwertige Umsetzungen für die 32-Bitter sind aber geplant. Weniger überzeugen konnte ein 3DO-Jump'n'Run von Centregold, das auf dieser Konsole zumindest keine große Konkurrenz fürchten muß.





Vom 3DO auf Playstation und Sega Saturn: BMG bringt die Crystal-Dynamics-Palette (v.l.n.r.: "Orion Offroad Extreme", "Slam'n Jam" und "Solar Eclipse") nach Deutschland.

Bahn frei





Hier "FIFA Soccer 96" für Segas Saturn – die Kamera zoomt je nach Spielsituation in die beste Ansicht.



Gestresst: Der dritte Teil ist gerade im Kasten, schon droht Mark Hamil ein viertes "Wing Commander".

Noch einmal "PGA Tour 96" auf dem Mega Drive – die 16-Bit-Ära geht geruhsam und stilvoll dem Ende entgegen.



Das beste "Madden" aller Zeiten? Ganz Amerika wartet auf die Playstation-Umsetzung dss Football-Klassikers.

FIFA total: Ab nächsten Moant mischt Electronic Arts mit neuen Versionen für alle Systeme die Fußball-Szene auf. Im Filmstreifen seht Ihr drei Spielszenen aus der Playstation-Version.

DOMARK

Aufrappeln konnte sich das angeschlagene Software-Haus durch exzessive Investitionen. Einer der Geldgeber ist der englische Rollenspiel-Guru Ian Livingstone, dessen „Fighting Fantasy"-Roman *Deathtrap Dungeon* (dt.: „Labyrinth des Todes") liefert das Hintergrundszenario für das gleichnamige Action-Adventure. Fantasy-Kämpen in Textur-Tracht nehmen an den mörderischen Spielen von Baron Sukumvit teil und stiefeln durch schummrige Echtzeit-Verließe. Nach dem PC-Release ist für Anfang '96 eine Playstation-Version geplant. Für das Weihnachtsgeschäft will man die Fußballsimulation „Total Football" vom Amiga für das Mega Drive umsetzen.



Indy Jones meets "Alone in the Dark": Eine üppige Polygon-Abenteurerin im Adventure *Tomb Raider*.

ELECTRONIC ARTS

Reichliche 32-Bit-Auswahl, aber nur wenig sensationell Neues bei Electronic Arts: Durch die Entwicklungsfirmen Origin und Bullfrog sowie das EA Sports-Label ist der US-Spieleveteran ein Major Player in der 32-Bit-Liga. Gleichermaßen unterstützt werden Playstation, Saturn und 3DO. Der Playstation wird als einzige Hardware die komplette EA-Palette gegönnt: Bis Anfang nächsten Jahres erscheinen die Sportknüller „John Madden 96", „NHL 96", „PGA Tour Golf 96" und „FIFA Soccer 96", außerdem werden die beiden Bullfrog-Hits „Magic Carpet" (Teppichflug durch eine zauberhafte 3D-Inselwelt) und „Hi Octane" (futuristisches Rennspiel) gerade für die Playstation umgesetzt. Bis mindestens Mitte nächsten Jahres werden Adventure-Freunde auf die PC-Adaption *Time Commando* und *Little Big Adventure 2* warten, die vom französischen Softwarehaus Adeline für die Playstation entwickelt werden. Die vier letzteren Titel sind weder für 3DO noch für Saturn geplant. Nahezu zeitgleich für Saturn und Playstion sollen die aufgemöbelte Neo-Geo-Umsetzung *Viewpoint*, das Sternenepos *Wing Commander 3* und die Gitarren-Rock-unterlegte Straßenschlacht *Road Rash* erscheinen.



Garantiert fast fertig: Virgins "Spot goes to Hollywood" für Sony Playstation und Sega Saturn.

GAMETEK

Eine verbeulte Taxe ist durch die Mauer des Hiltons gerast, zwei Mädchen in hautenger Kluft räkeln sich auf der Motorhaube. Über die TV-Schirme flimmern PC-Demos, für die Konsolen-Zeitschriften hat Gametek schriftliche Infos: Neben *Primal Rage* und *BC Racers* fürs 3DO verspricht man das Science-fiction-Adventure *Defcon 5*: Ihr marschiert durch eine Raumstation und entdeckt hinter einer vermeintlichen Alien-Attacke die Sabotage-Aktion eines Konkurrenz-Unternehmens. Die Verträge sind noch frisch, Bildmaterial lag also noch nicht vor.

INFOGRAMES

Das französische Software-Haus bannt Herge-Helden Tim auf Modul: *Tim in Tibet* für das Super Nintendo paart traditionelle Jump'n'Run-Elemente mit Adventure-Einlagen, die Grafiken sind an Herges „klarer Linie" orientiert und sprechen Comic-Fans der älteren Generation an. Den neuen Konsolen steht man noch skeptisch gegenüber, Adventure-Serien wie *Time Gate* werden zunächst für den PC entwickelt, Umsetzungen wie die Playstation-Version von *Alone in the Dark 3* sollen Klarheit über die Absatzchancen geben und entscheiden über spätere Umsetzungen aktueller PC-Produktionen. Wir hoffen auf eine schnelle Entscheidung: Revolutionäre 3D-Technik und fesselnde Story der „Time Gate"-Reihe versprechen tiefsinnige Zeitreiseabenteuer vor neuartiger Kulisse. Während die Charaktere des ersten Teils in „Alone in the Dark"-Tradition aus nackten Polygonen zusammengebastelt wurden, glänzen die Fortsetzungen mit gerenderten Texturen. Infogrames' Michael Nürnberg stellte uns „Alone in



Lovecraft-Fan Hubert Chardot revolutionierte mit "Alone in the Dark" den Adventure-Markt.

NEU: Das Kultspiel jetzt für den Game Boy.





Street Fighter II ™*



BE A CHAMPION



Abb.: Super Game Boy Screens

Endlich gibt's die geballte Street Fighter II Power für Deinen Game Boy! Tritt an gegen die besten und mutigsten Gladiatoren der Welt. Realistische Kampfszenen, phantastische Tricks und akrobatische Kicks. Knallharte Action mit superstarker Grafik, die Dich echt von den Socken haut. Jetzt laß Deine Muskeln spielen, und zeige allen, was in Dir steckt!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Bahn frei



the Dark"- und *Time Gate*-Designer Hubert Chardot vor. Ursprünglich Mitarbeiter bei 20th-Century-Fox wechselte Hubert zu Infogrames, um seine Fantasie als Spiele-Designer auszuleben. Sein PC-Debüt lieferte er mit „Shadow of the Comet", auch seine „Alone in the Dark"-Reihe orientierte sich an den morbiden Erzählungen von H.P. Lovercraft.

Kinogerecht:es Baller-Spektakel ohne Kevin Costner: Interplay konzipierte "Waterworld" als traditionellen Arcade-Shooter mit gerenderter Grafik. Während die Kamera um Blech-Atolls und feindliche Smoker-Meuten herumschwenkt, ballert Ihr vorberechnete Gegner von Brüstung, Motorbooten oder einem rostigen Öl-Tanker.

INTERPLAY

Außer dem Cyberpunk-Adventure *Cyberia* und einer Playstationumsetzung des Action-Erfolgs *Decent* zeigte Interplay nur Film-Titel. Die Spielberg-Lizenz der Grusel-Komödie *Casper* setzte man als unschuldiges Action-Adventure mit transparentem Hauptakteur um: Putzig-



Herge-Reporter und Kapitän Haddock kraxeln durchs Himalaja-Gebirge.



Psygnosis-Nachzügler: Auch "G-Police" fordert die 3D-Fähigkeiten der Playstation.



Interplays Action-Adventure „Cyberia": In ferner Zukunft wird unsere Erde von Terroristen beherrscht.

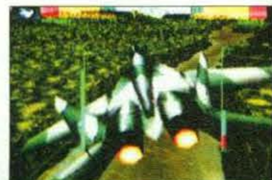
Geist Casper schwebt durch eine riesige Gruselvilla und sucht in Serien-Tradition nach Freunden. Die *Waterworld*-Rechte kaufte Interplay für 3DO und Playstation, beide Versionen wurden als „Virtua Cop"-ähnliche Arcade-Shooter mit gerenderten Film-Szenarien konzipiert. Die Umsetzung des gehaltvolleren PC-Strategie-Titels ist noch ungewiß. Der Rollenspielhammer „Stonekeep" wird laut PR-Mann Neil McCleave nicht umgesetzt: Für die geballten Grafikdaten hätten die Konsolen zu wenig RAM.



Virctory Boxing von JVC als realistisches Beat'em-Up für Saturn und Playstation.

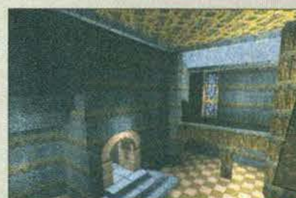
JVC

Auch die Entwickler der „Star Wars"-Reihe fürs Super Nintendo schwören auf die nächste Generation, den 16-Bittern schenkt man kaum noch Beachtung. Mit dem Polygon-Prügler *Victory Boxing* und dem „After Burner"-Spektakel *Deadly Skies* will JVC einmal mehr technische Überlegenheit beweisen: Victory Boxing folgt den Kameraeinstellungen bewährter Polygon-Prügler und greift auf authentische Box-Kombos zurück, Deadly Skies bezeichnen die Engländer scherzhaft als „Flight-Beat'em-Up": Neben traditionellen „After Burner"-Manövern entlockt Ihr Eurem Pad Specials wie waghalsige Loopings oder Rollen. Trotz gepriesener Innovation wirken die Titel auf den ersten Blick spielerisch konventionell und optisch unspektakulär. Beide erscheinen gegen Jahresende für den Saturn.



"Afterburner"-Clone *Deadly Skies* mit obligatorischem Render-Vorspann für Intro-Fetischisten.

IN DEUTSCHLAND KEINE CHANCE?



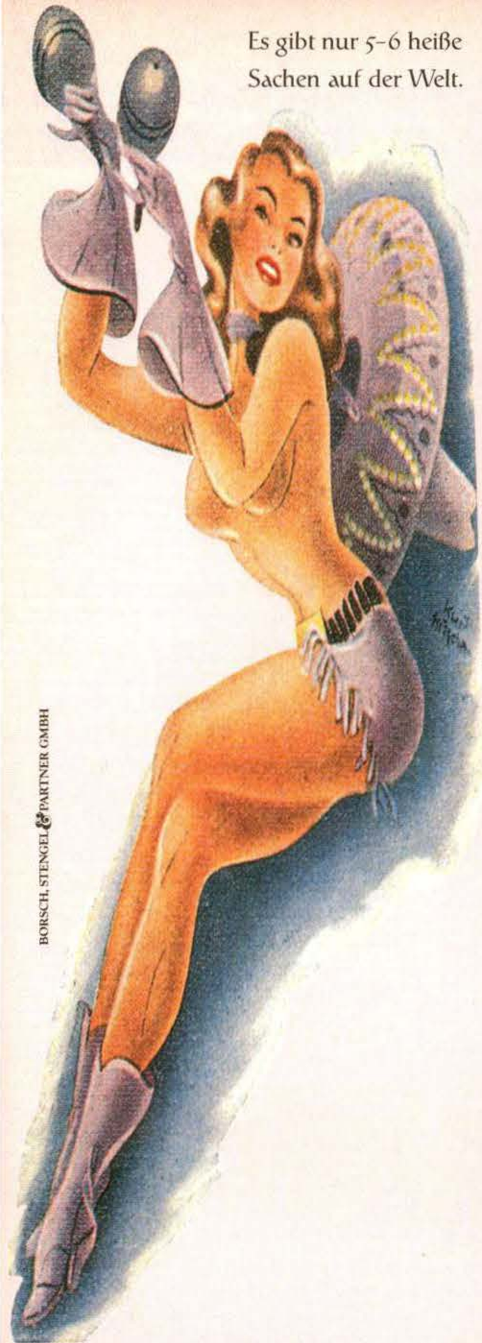
Mit besseren Texturen, partikelfeinen Lichteffkten und Poylgonmonstern: IDs "Quake" (PC) kommt auch für Konsole.

Während im europäischen Umland Brutalo-Ballereien und Splatter-Orgien alle Verkaufsrekorde brechen, erreicht die Gewaltdiskussion in Deutschland ihren Höhepunkt. Das präventive Engagement der USK, das mit einer Altersempfehlung die Indizierung verhindern möchte, löste bisher lediglich Kopfschütteln aus. Während Ultra-Metzeleien („Return Fire") ab 16 freigegeben werden, hält die USK den Bestseller „Dark Forces" nur für Erwachsene geeignet. Die „ab 18"-Empfehlung verschließt dem LucasArts-Spiel wichtige Vertriebswege – und das ist eventuell noch nicht das Ende der Fahnenstange: Da sich die BPS auf 3D-Actionspiele eingeschossen hat, könnte auch „Dark Forces" noch auf dem Index landen. Den Engländern und Amis ist die deutsche Sensibilität egal: Hinter verschlossenen Türen zeigte IDs Jay Wilbur die Fortsetzung zum indizierten Action-Mythos: *„Quake"* benützt im Gegensatz zu anderen Varianten („Heretic", „Hexen") eine neue 3D-Engine und macht technisch einen ähnlichen Sprung nach vorne wie die beiden indizierten Vorgänger. Zumindest schien Wilbur die Nationaliät der anwesenden Industrievertreter (von Factor 5, Virgin und MAN!AC) zu realisieren: Den Deutschen gönnte er keine der Ultra-Splatter-Szenen, die gerüchteweise auf der ECTS kursierten. Der Stand des „Quake"-Anbieters **GT** zeigte sich in quasi-blasphemischem Outfit: Schwere Tücher in einheitlichem weiß tapezierten Aufgang und Ausstellungsräume, versteckte Projektoren bestrichen den Stoff mit Pastell-Farbtönen. Von weiblichen Chorälen besänftigt, spielten die Messebesucher eine technisch und audiovisuell erstaunliche PC-Fassung des umstrittenen „Mortal Kombat 3", eine 1:1-Umsetzung indizierter Dungeon-Abenteuer (Playstation), sowie die „Heretic"-Forstetzung „Hexen" (PC).

Im europäischen Umland werden 32-Bit-Versionen bei uns indizierter und beschlagnahmter Prügelspiele noch einmal Verkaufsrekorde brechen. In Deutschland sehen wir jedoch keine Umsetzungen für Saturn und Playstation, auch die Konsolen-Adaptionen von "Mortal Kombat 3" kommen hierzulande nicht auf den Markt. Indizierungsgefährdet ist auch Telstars „Lone Soldier" (Playstation), das momentan noch krude 3D-Grafik mit Holper-Steuerung verbindet.



Größtes „Lone Soldier"-Manko ist die schwammige Steuerung: Euer Polygon-Soldat will per Baumstamm eine Schlucht überqueren.





Wir machen Deiner Konsole Feuer unterm Arsch.







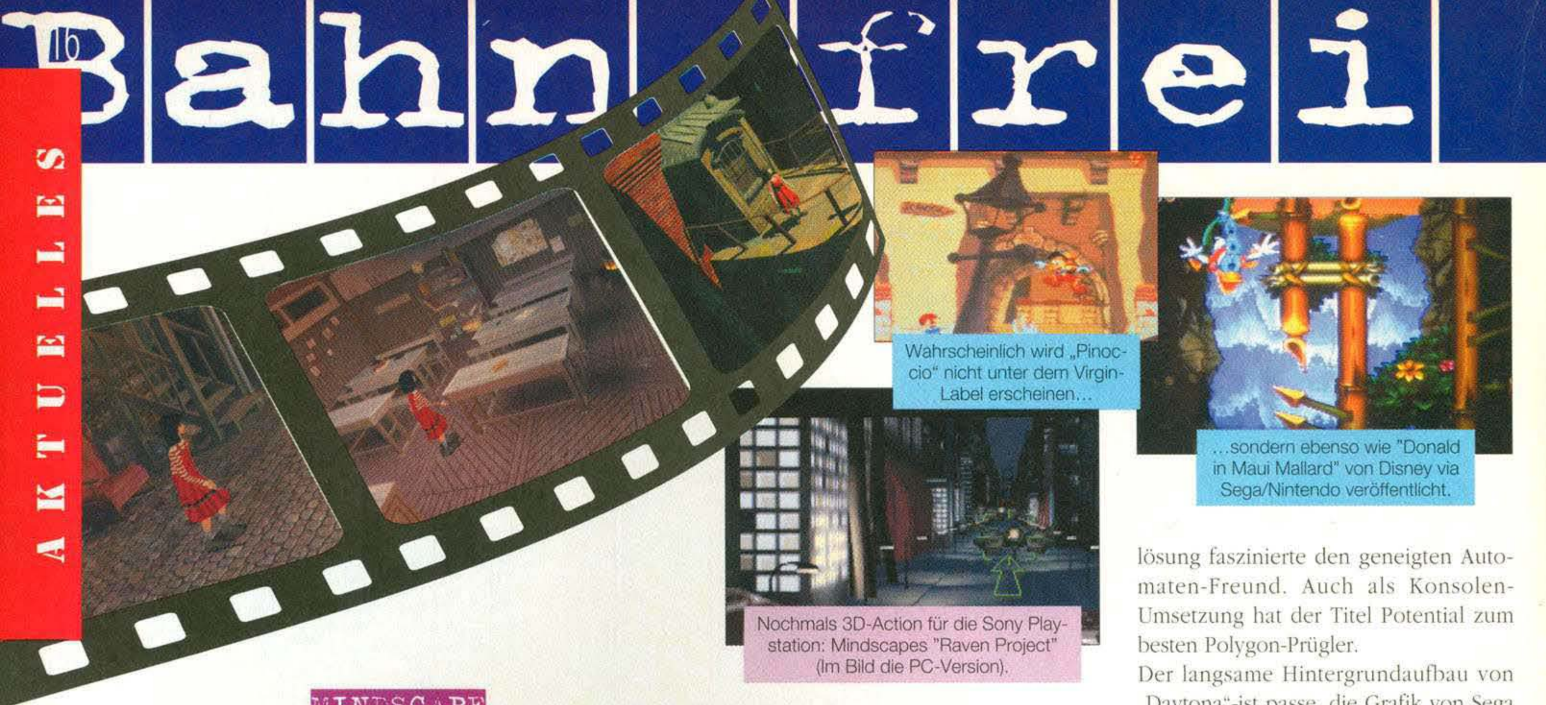


Grübeln, Bibbern, Hauen, Schleimen, hier kriegst Du alles. **Theme Park:** Weltweit planen und herrschen über 23 Freizeitparks. **Addams Family Values:** Mit Onkel Fester durchs Leichenschauhaus kriechen auf der Suche nach Baby Pubert. **Pocky & Rocky 2:** Fighten gegen miese Quarknasen im japanischen Mittelalter. **Putty Squad:** Fun-schleimen gegen Killermöhren und Bomberbienen auf 54 Leveln. Und, und, und. Hitzewallungen gibt's gratis.

Distributed by



Bahn frei



Wahrscheinlich wird „Pinoccio“ nicht unter dem Virgin-Label erscheinen…

…sondern ebenso wie "Donald in Maui Mallard" von Disney via Sega/Nintendo veröffentlicht.

Nochmals 3D-Action für die Sony Playstation: Mindscapes "Raven Project" (Im Bild die PC-Version).

Das Zelluloid ist noch frisch: Die französischen Psygnosis-Entwickler setzen den Film "City of Lost Children" ihres Landsmanns Caro als wunderhübsches Grafikadventure für die Playstation um.

MINDSCAPE

Ein beeindruckendes 32-Bit-Line-Up bot Mindscape, die u.a. den düsteren 3D-Feldzug *Warhammer 40K* und die Strategie-Variante *„Warhammer Fantasy Battle“* (dt.: „Im Schatten der gehörnten Ratte“) umsetzen. Auch *Panzer General* wird gerade auf die Sony-Konsole portiert. Spielerische Unterschiede sind nicht zu erwarten. Testfertig sind der "Wipeout"-Konkurrent *Cyberspeed* und das 3D-Kampfspiel *The Raven Project*, in dem Ihr hintereinander verschiedene Bodenfahrzeuge und Mechs steuert, um später im Sternenjäger abzuheben.

OCEAN

Zwar protzte Ocean mit einer riesigen ECTS-Bar und besetzte massiv Messe-Gelände, außer spielbaren Versionen von *Weaponlord* und *Waterworld* sowie den PC-und Amiga-Varianten des Knobel-Hits *Worms* war jedoch nichts Neues zu sehen. Die Super-Nintendo-Fassung vom neuen Costner-Streifen "Waterworld" enttäuschte als simpler Shooter mit gerenderten Winz-Sprites, die Saturn-Version wird sich spielerisch am 16-Bit-Vorbild orientieren. Als Sporttitel für die Playstation existieren die Tennis-Simulation *Power Serve* und das Fußballspiel *International Championship Soccer* bislang nur auf dem Papier. Mit dem Saturn- und Playstation-Flipper *True Pinball* verspricht Stephen Hey von Ocean eine detailreiche Flipper-Revolution.

Alan Bunker von Team 17 zeigte Worms: Entgegen ersten Vermutungen sind die possierlichen Kriechtiere keine „Lemmings“-Verwandten, sondern radikale Kriegs-Fanatiker: Ihr übernehmt Euren persönlichen Wurm und zieht mit modernem Arsenal in die Schlacht.

16-BIT- & MODUL-SPIELE DER ECTS

Titel	System	Hersteller	Genre	verfügbar
90 Minutes	Super Nintendo	Namco	Fußball	4. Quartal
Attack of the Mutant Pinguins	Jaguar	Atari	Puzzle/Geschick	4. Quartal
Batman Forever	32X	Acclaim	Jump'n'Run/Action	1996
Defender 2000	Jaguar	Atari	Action	4. Quartal
Fever Pitch Soccer	Jaguar	Atari	Fußball	4. Quartal
Fight for Life	Jaguar	Atari	Beat'em-Up	4. Quartal
Flip Out	Jaguar	Atari	Puzzle	4. Quartal
FIFA Soccer 96	MD, SN, 32X	Electronic Arts	Sport	November
Kolibri	32X	Sega	Action	4. Quartal
Donald Duck in Maui Mallard	MD/SN	Sega/Nintendo	Jump'n'Run	4. Quartal
Micro Machines 2	Super Nintendo	Ocean	Rennspiel	4. Quartal
Micro Machines '96	Mega Drive	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal
Phantom 2040	SN, MD	Viacom	Action	4. Quartal
Power Drive Rally	Jaguar	Time Warner	Rennspiel	4. Quartal
Real Monsters	SN, MD	Viacom	Jump'n'Run	4. Quartal
Revolution X	MD, SN	Acclaim	Dezember	
Scottish Open	32X	Core Design	Golf	4. Quartal
Soulstar X	32X	Core Design	Action	4. Quartal
Speedy Gonzales	Super Nintendo	Sunsoft	Jump'n'Run	November
Super Skidmarks	Mega Drive	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal
Time in Tibet	Super Nintendo	Infogrames	Jump'n'Run	1996
Total Football	Mega Drive	Domark	Fußball	4. Quartal
Waterworld	SN, MD, GB	Ocean	Action	4. Quartal
Weaponlord	SN, MD	Namco	Beat'em-Up	4. Quartal
Worms	SN, MD, GB	Ocean	Puzzle/Geschick.	4. Quartal
Wrestlemania: Arcade	MD, SN	Acclaim	Sport	Dezember
Ultra Vortex	Jaguar	Atari	Beat'em-Up	4. Quartal
X-Men	32X	Sega	3D-Action	4. Quartal
Zero 5	Jaguar	Atari	Action	4. Quartal
Zoop	SN, MD	Viacom	Denkspiel	4. Quartal

SEGA

Wer Segas Torsten Oppermann besuchen wollte, wurde im exklusiven Sega Shuttle zum HQ geschippert: Im Erdgeschoß des Sega-Wolkenkratzers staunten wir über authentische Automatenumsetzungen von *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* und *Virtua Cop*. Im rabiaten Virtua-Cop-Gemetzel ballert Ihr mit Game-Gun Polygon-Terroristen um. CD und Knarre sollen in Deutschland für günstige 130 Mark erhältlich sein. Die Saturn-Umsetzung von Virtua Fighter 2 überzeugte wie der Automat mit fantastischer Optik, besonders die hohe Auflösung faszinierte den geneigten Automaten-Freund. Auch als Konsolen-Umsetzung hat der Titel Potential zum besten Polygon-Prügler.

Der langsame Hintergrundaufbau von „Daytona“-ist passe, die Grafik von Sega Rally versetzt Euch ohne plötzliches Polygon-Auftauchen direkt hinters Steuer. Für das 32X sahen wir neben *Kolibri* (siehe Preview in MAN!AC 10/95) *X-Men* vom Scavenger-Entwicklerteam. Euer muskelbepackter Marvel-Held marschiert als gerendertes Sprite durch eine dreidimensionale Echtzeit-Kulisse. Bevor Robert einen Blick auf die Hardware warf, hielt er das beeindruckende X-Men für einen Saturn-Titel. Leider spazierten Eure Kontrahenten noch hirnlos durch die Gegend und ließen sich wehrlos abmetzeln: An der Gegnerintelligenz wird noch gewerkelt.

SCI

Auf den ersten Blick zeigte der Stand von Sales Curve Interactive nur PC-Software, hinter den Kulissen versprach man Umsetzungen für Saturn und Playstation. Über die Action-Titel *Xs* und *Gender Wars* verriet man noch nichts, auf einem großen Fernsehschirm und zwei Monitoren lief das schräge Fantasy-Adventure *Kingdom of Magic*: Eine vollbusige Heldin streitet mit gerenderten Trollen, zerdeppert das Märchen-Firmament und stellt die komplette Spielwelt auf den Kopf. Fantasy-Freaks freuen sich auf Adventure-Klamauk, gediegenen Knoblern sagt die chaotische Story wenig.

SONY

Erschöpfte Messe-Besucher verließen die Halle und schlugen sich im benachbarten Pub am Sony-Buffet den Bauch voll. Außer der Psygnosis-Umbennnung in „Sony Interactive“ hatte Ex-MAN!AC Ingo wenig Neuheiten auf Lager: Etliche Monitore und ein dicker Fernsehschirm zeigten Demos von „Wipeout“ und „3D Lemmings“. Die meisten Neuheiten (so z.B. die Filmumsetzung *City of Lost Children*) existieren erst als Grafiksatz auf



Sieht jetzt anders aus: Die französische Psygnosis-Produktion "Power Sports Soccer".

für 32-Bit

DIE 32-BIT-SPIELE DER ECTS

Titel	System	Hersteller	Genre	verfügbar
11th Hour	3DO	Trilobyte/Virgin	Grafik-Adventure	Dezember
3D Baseball	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Sport	1996
3D-Basketball	Playstation, Saturn	Crytsal Dynmics	Sport	1996
Actua Golf	Playstation	Gremlin	Sport	November
Actua Soccer	Playstation	Gremlin	Sport	November
AD & D Deathkeep	3DO	Mindscape	3D-Rollenspiel	November
Agile Warrior	Playstation	Virgin	Action/Flugsimulation	November
AH-64D Longbow	Playstation	Electronic Arts	Action/Flugsimulation	1996
Alien Odyssee	Saturn	Argonaut/Philips	Action	1996
Alien Trilogy	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	Dezember
Alone in the Dark: Jack´s back	Playstation	Infogrames	Action-Adventure	November
Batman Forever	Playstation, Saturn	Acclaim	Jump´n Run/Action	1996
Battlesport	3DO	3DO	Action	Dezember
BC Racers	3DO	Gametek	Rennspiel	4. Quartal
Blazing Dragons	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	k.A.	1996
Blood Omen: Legacy of Kain	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	k.A.	1996
Casper	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	Adventure	4. Quartal
Chronicles of the Sword	Playstation	Sony	Adventure	1996
City of the Lost Children	Playstaton	Sony	Adventure	1996
Congo	Saturn	Sega	Action-Adventure	1996
Cyberia	Playstation, Saturn, 3DO	Interplay	Action	4. Quartal
Cyberspeed	Playstation	Mindscape	Rennspiel/Action	November
Deathtrap-Dungeon	Playstation	Domark	Action-Adventure	1996
Decathlon	3DO	Studio 3DO	Sport	1996
Decent	Playstation	Interplay	3D-Action	4. Quartal
Defcon 5	3DO	Gametek	Action-Adventure	4. Quartal
D´s Dining Table	Saturn	Acclaim	Grafik-Adventure	November
Fade to Black	Playstation	Electronic Arts	Action-Adventure	
FIFA Soccer 96	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Sport	November
Firestorm: Thunderhawk 2	Saturn, Playstation	Core Design	Action	4. Quartal
Foes of Ali	3DO	Electronic Arts	Sport	
G-Police	Playstation	Sony	Action-Adventure	1996
Galaxy Fight	Playstation, Saturn	Sunsoft	Beat ´em Up	Dezember
Gender Wars	Playstation, Saturn	SCI	Action-Adventure	1. Quartal
Gex	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Jump´n Run	1996
Highlander	Jaguar CD-ROM	Atari	Adventure	4. Quartal
Hi-Octane	Playstation	Bullfrog	3D-Rennspiel	1996
Horde, The	Saturn	Crystal Dynamics	Action/Strategie	November
International Championship Soccer	Playstation, Saturn	Ocean	Fußball	4. Quartal
Jewels of Darkness	Playstation, Saturn	Sunsoft	Grafik-Adventure	1996
Killing Time	3DO	Studio 3DO	Action	1996
Lawnmower Man 2	Playstation, Saturn	SCI	Action	1996
Little Big Adventure 2	Playstation	Adeline/Electronic Arts	Action-Adventure	1996
Loaded	Playstation	Gremlin	Action	
Lone Soldier	Playstation	Telstar	3D-Action	4. Quartal
Kingdom of Magic	Playstation, Saturn	SCI	Adventure	1996
Machinehead	Saturn, Playstation	Core Design	Action	1996
Madden NFL 96	Playstation	Electronic Arts	Sport	November
Magic Carpet	Playstation	Bullfrog	Action	1996
NBA Live	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Sport	1996
NFL Quarterback Club	Saturn, Playstation	Acclaim	Sport	November
NHL 96	Playstation, Saturn, 3DO	Electronic Arts	Sport	November
Off World Interceptor Extreme	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Rennspiel	1996
Panzer General	Playstation	Mindscape	Strategie	November
Parasite	Playstation	Sony	Action-Adventure	1996
PGA Tour Golf 96	Playstation, Saturn, 3DO	Electronic Art		November, 1996
Popoitto Hebereke	Playstation, Saturn	Sunsoft	Denkspiel	November
Power Serve	Playstation	Ocean	Tennis	4. Quartal
Powersports Soccer	Playstation	Sony	Fußball	1996
Primal Rage	Jaguar CD	Time Warner	Beat'em-Up	4. Quartal
Primal Rage	3DO	Gametek	Beat'em-Up	4. Quartal
Prowler	3DO	Origin	Action	1996
Raven Project, The	Playstation	Mindscape	Action	November
Return to Zork	Playstation, Saturn	Activision	Adventure	1996
Revolution X	Playstation, Saturn	Acclaim	Action	Dezember
Riglord Saga	Saturn	Sega	RPG/Strategie	1996
Road Rash	Playstation	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember
Ruins	Playstation, Saturn	Lobotomy/BMG	k.A.	1996
Sega Rallye	Saturn	Sega	Rennspiel	4. Quartal
Sentient	Playstation	Sony	Adventure	1996
Shellshock	Saturn, Playstation	Core Design	Action	4. Quartal
Shining Wisdom	Saturn	Sega	Action-Adventure	1996
Shock Wave Assault	Playstation	Electronic Arts	3D-Action	November
Shredfest	3DO, Playstation	Electronic Arts	Sport	1996
Solar Eclipse	Playstation, Saturn	Crystal Dynamics	Action	1996
Space Hulk: Blood Angels	Playstation	Electronic Arts	Action	1996
Spot goes to Hollywood	Saturn, Playstation	Virgin	Jump´n Run	1996
Swagman	Saturn, Playstation	Core Design	Action-Adventure	1996
Tilt	Saturn, Playstation	Virgin	Flipper	1996
Time Commando	Playstation	Adeline/Electronic Arts	Action-Adventure	
Tomb Raider	Playstation, Saturn	Core/Centregold		
Toshinden	Saturn	Sega	Beat'em-Up	1996
True Pinball	Playstation,Saturn	Ocean	Flipper	4. Quartal
Viewpoint	Playstation, Saturn	Electronic Arts	Action	1996
Virtua Cop	Saturn	Sega	Action	4. Quartal
Virtua Fighter 2	Saturn	Sega	Beat'em-Up	4. Quartal
Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte	Playstation	Mindscape	Strategie	Dezember
Waterworld	Playstation, 3DO	Interplay	Action	4. Quartal
Waterworld	Saturn	Ocean	Action	4. Quartal
Wing Arms	Saturn	Sega	Action	4. Quartal
Wing Commander 3	Playstation	Electronic Arts	Action/Interactive Movie	1996
Wing Commander 4	Playstation, Saturn, 3DO	Electronic Arts	Action/Interactive Movie	1996
XS	Playstation, Saturn	SCI	Action	1996

den SGI-Workstations, lediglich die Mech-Ballerei "Krazy Ivan" und das Fantasy-Adventure *Chronicles of the Sword* war zu sehen. Erste Grafik-Experimente zeigten einen detaillierten Render-Recken, lebensechte Nahaufnahmen und einen malerischen Schloßhof. Außer trägem Marsch-Tempo hatte der Held noch nichts zu bieten: Interaktionen mit der eindrucksvoll präsentierten Spielwelt waren noch unmöglich.

VIACOM

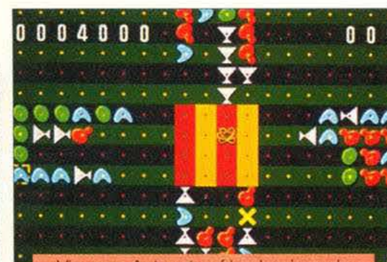
Medienriese Viacom hielt sich vom Messegelände fern, schmiß aber bereits am Vorabend zur Messe eine Party: Ein erstklassiges Tina-Turner-Imitat heizte der versammelten Prominenz ein, zwei Garderoben-Schönheiten verteilten wertvolles Presse-und Werbematerial: Jede Tüte enthielt neben Bildschirmfotos zu neuen Viacom-Titeln eine „Star Trek: Generations"-Kassette, „Forrest Gump"-Soundtracks und „Club Dead"-Poster. Kein Wunder, daß etliche Kollegen bald unter dem gewichtigen Informationsmaterial zusammenbrachen.

Die Pressemappe verriet Infos über das Denkspiel *Zoop*, eine Action-Umsetzung der Comic-Serie *Phantom 2040* und das monströse *Real Monsters-Adventure* um possierliche Dämonen auf der Horror-Akademie.
wi/rb


Das dritte Psygnosis-Spiel aus Frankreich: Das Action-Adventure "Parasite" spielt mit zoomender 3D-Optik.


Rätsel-Expedition für Playstation und Saturn: Sunsofts PC-Umsetzung "Jewels of the Oracle"


Für den 32-Bit-Take-Off neu gerendert: Electronic Arts Isometrik-Scroller "Viewpoint".



Viacoms Antwort auf konkurrierende Grafik-Orgien: *Zoop* setzt auf Spieldesign statt Technik-FX.

DONNERVOGEL IM FEUERSTURM

Der Falke ist flügge: Auf der ECTS zeigte Core Design den ersten spielbaren "Thunderhawk 2"-Level. Nach diplomatischen Verhandlungen mit den Entwicklern nahm Mark Avorys Saturn-Helikopter direkten Kurs auf die MAN!AC-Redaktion.



Hält nur einen Treffer aus: Die Explosionswucht schleudert ein verschmortes Polygon-Wrack durch die Luft.







Auge in Auge: Der feindliche Chopper startet und zieht an Eurer Kanzel vorbei.

Im Konsolen-Salon ist die Hölle los. Zwischen MG-Geknattere und brachialem Urgeknalle vernimmt die Chefredaktion hysterisches Gekreische: Robert hat den Saturn angeschmissen und düst über schwelende "Thunderhawk"-Camps. Wie der Mega-CD-Vorgänger setzt auch "Firestorm: Thunderhawk 2" auf Action-Steuerung und prickelndes Arcade-Flair. Mark Avory und sein Team verzichten auf hinderlichen Simulations-Ballast wie einen künstlichen Horizont oder komplexe Instrumente, Design und Waffenbestückung des Donnervogels sind nur vage an militärischen Fakten orientiert. Futzlige Analog-Steuerung lassen die Engländer aussen vor, "Thunderhawk 2" ist fürs Digital-Pad konzipiert. Wieder verläßt man sich auf komfortable Tasten-Belegung und übersichtliche Ausstattung, damit sich der Pilot aufs Wesentliche konzentrieren kann: Ballern was das Zeug hält! In alter "Thunderhawk"-Tradition braust ein Feind-Vehikel neben dem anderen durchs Echtzeit-Gelände, die gegnerischen Lager stehen dicht und laden zum Dauerfeuer ein. Im Mega-CD-Vorläufer habt Ihr noch auf verpixelte 2D-Sprites geschossen, "Thunderhawk 2" konfrontiert Euren Super-Chopper mit zeitgemäßen Polygon-Militärs: Panzer, Jeeps, Geländefahrzeuge und Feind-Hubschrauber sind in Echtzeit berechnet, mit komplexen Texturen verleiht Core den Fahrzeugen schicke Tarn-Looks und authentische Oberflächenstruktur. Waghalsige Piloten ziehen dicht über die Feindformationen hinweg und liefern sich Verfolgungsjagden durch enge Canyons: In den meisten 3D-Ballereien jagen Euch vergrößerte Gegner-Sprites Schauer über den Rücken, die sauber berechneten "Thunderhawk 2"-Feinde zeigen viel Detail



Ihr wählt die Außenperspektive und verfolgt die Raketen-Flugbahn vom Helikopter bis zum Bodenziel.

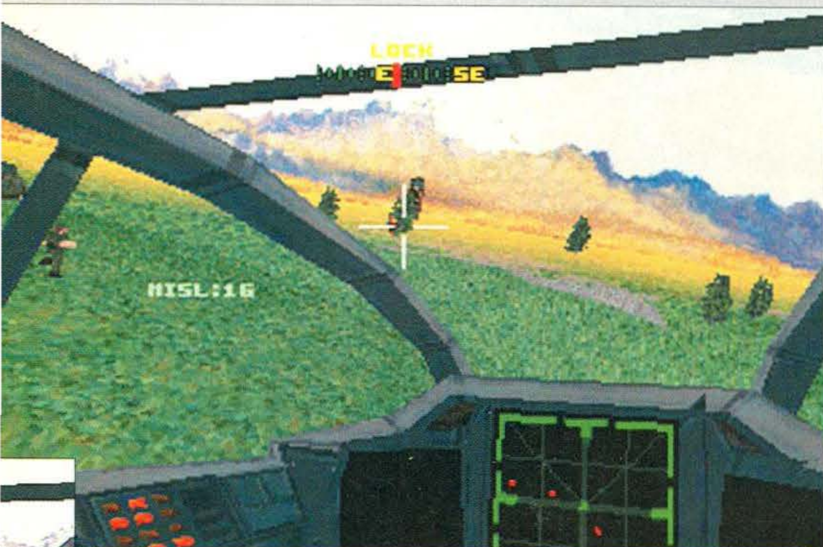


Verfolgungsjagd durch einen Graben; Ihr verringert die Flughöhe, schließt mit dem Jeep auf und betrachtet das Polygon-Vehikel aus der Nähe.





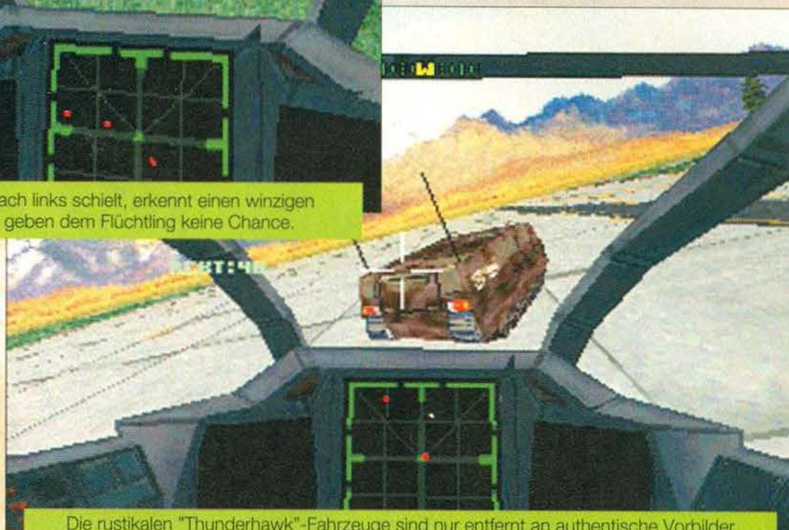
Gehen realitätsnah in die Kurve: Sämtliche Fahrzeuge sind in Echtzeit berechnet.



Rotes Tuch für die USK: Wer genau nach links schielt, erkennt einen winzigen Menschen. Erbarmungslose Piloten geben dem Flüchtling keine Chance.



Polygon-Felsen mit schicker Fels-Textur zieren die Hügellandschaft: Mode-7-Schlachtfelder sind Vergangenheit.



Die rustikalen "Thunderhawk"-Fahrzeuge sind nur entfernt an authentische Vorbilder angelehnt: Die Rostlaube im Bild erinnert an einen Truppenpanzer.



Auf der Lauer: Der Scanner (Kanzel-Mitte) zeigt anrückende Gegner als rote Punkte.

und realistisches Flugverhalten. Im Vorgänger düste Euer Hubschrauber über tristes Flachland, spärlicher Baumbestand und verwackelte Felsen-Sprites waren die einzigen Geländemerkmale. Wer in "Thunderhawk 2" dieselbe Action-Einöde vermutet, hat den falschen Flug gebucht: In Saturn-Titeln wie "Panzer Dragoon" wurde der Boden als Mode-7-Spielfeld definiert und mit Polygon-Objekten verziert, in "Thunderhawk 2" bilden Polygon-Strukturen eine verwinkelte Hügellandschaft mit schroffen Felsformationen. Sogar die Mannschaftszelte in Feind-Lagern wurden aus Polygonen gestrickt: Ihr umrundet die Planen und bewundert plastischen Schattenwurf.
Die einfache Steuerung des Helikopters erlaubt waghalsige Annäherungsmanöver an gegnerische Stellungen und präzisen Beschuß: Joypad-Schlenker und Tastendruck neigen Euren Stahl-Falken, drehen ihn auf der Stelle oder ändern die Flughöhe, anivisierte Feinde markiert Euer Zielsucher mit einem roten Rahmen. Wählt nun Eure Waffe: Lasergesteuerte Raketen orientieren sich am Fadenkreuz, zielsuchende Missiles zerfetzen den Gegner bereits nach einmaligem Treffer: Die Explosionswucht schleudert einen verkohlten Polygonklumpen durch die Luft, ein Fahrer flüchtet aus dem glühenden Wrack. Erbarmungslose Piloten wechseln auf die Maschinenkanone und schießen den Flüchtenden über den Haufen. Radikal-Zocker frohlocken, die USK sieht rot: Die Eindeutschung der Menschenjagd bezweifeln wir, eine Entschärfung ist wahrscheinlich. "Thunderhawk"-Fans und Action-Puristen freuen sich auf ein zeitgemäßes Klassiker-Remake: Mark Avory und sein Team wollen "Firestorm: Thunderhawk 2" pünktlich zu Weihnachten für den Saturn fertigstellen, eine Playstation-Umsetzung folgt. *rb*



Raketenwerfer voraus: Ihr blendet das Cockpit aus und umrundet das feindliche Geschütz.





Authentisches Action-Erlebnis: Diagonale Schwenks und ein Blick zur Seite sichern das feindliche Gelände.

DAS FLIEGENDE AUGE

"Thunderhawk" für das Mega-CD zeigte nur eine Cockpitperspektive, im zweiten Teil schaut Ihr aus den Seitenfenstern oder betrachtet Euren Helikopter von außen: Links- und Rechts-Taste schwenken die Kamera durch die Pilotenkanzel, ein Druck auf beide Knöpfe zentriert den Blick. Auf seitliche Anvisierung reagieren nur die zielsuchenden Raketen, die übrigen Waffen sind nach vorne ausgerichtet. Wer mit der Cockpitperspektive spielt, hält seine Feinde via Radarschirm im Auge, die Außenansicht gibt weder Aufschluß über tote Winkel noch Hinterhalte. Grafik-Fetischisten plazieren die Kamera nur beim Raketenabschuß nach draußen: Die Missiles rasen aus der Kanone, kreisen um den Chopper und schlagen krachend ein. *rb*



Ihr nehmt Kurs über einen gegnerischen Stützpunkt und deckt das Zeltlager mit einem Bombenteppich ein.



Strecke für Naturfreunde: Ihr verpestet eine heimelige Baumidylle.

Dreckschleuder: Auf den Schlammkursen kommt Euer Flitzer schnell ins Schleudern.

Quer durchs Dorf: Die Anwohner interessiert's nicht die Bohne.

Profis wählen "Championship", Fahrschüler brausen über die "Practice"-Kurse.

Rasante Fahrer frohlocken: "Sega Rally" fordert Kurvenakrobatik.

Mit Vollgas durch den Tunnel: Entgegen Daytona gibt's keine Fenster, dafür aber schummrige Beleuchtung.

Gebirgs-Exkurs: Ihr balanciert über eine schmale Talstraße, neben Euch gähnt ein Abgrund.

Toyota oder Lancia? Nach der Wagen-Wahl entscheidet Ihr Euch für oder gegen manuelle Schaltung.

Über Stock und Stein

Start frei zur zweiten Runde: Mit "Sega Rally" erscheint der nächste Spielhallenflitzer für den Saturn. Das MAN!AC-Team vergleicht mit "Daytona USA" und plaudert über die ersten Fahreindrücke.

Im Herzen von London befindet sich das Sega-Hauptquartier: Im Erdgeschoß des Wolkenkratzers sind aktuelle Automatenhits aufgebaut, daneben wurden während der ECTS die entsprechenden Saturn-Umsetzungen präsentiert: Neben "Virtua Fighter 2" und "Virtua Cop" glänzte Segas jüngstes Automaten-Rennen "Sega Rally": Während "Daytona"- und "Ridge Racer"-Fahrer über abgesperrte Straßen brettern und dem purem Geschwindigkeitsrausch fröhnen, holpert Ihr in "Sega Rally" durch die Pampa: Ihr rast auf drei verschiedenen Echtzeit-Strecken durch Tannenwälder, schlingert über rutschige Schlammkurse und manövriert an zerklüfteten Schluchten vorbei. Nur wer sich auf allen drei Bahnen als erster plaziert, genießt eine Bonus-Strecke. Die Höchstgeschwindigkeit der robusten Rally-Mobile liegt bei 200 Stundenkilometern: Wer im "Daytona"-Stil über die holprigen Straßen braust und sich nur auf seinen Bleifuß verläßt, gerät schnell ins Schlingern, Schmutzwolken und Schräglage des Fahrwerks simulieren den scharfen Geländegang. Wie der "Daytona"-Automat offeriert Segas Schlammschlacht zwei unterschiedliche Mobile: Ihr entscheidet Euch für Toyota oder Lancia. Gediegene Rennfahrer nehmen scharfe Kurven mit manueller Gangschaltung, Neulinge wählen Automatik und verlassen sich auf ihre Bremsen. Derzeit debattiert Sega über eine Bastler-Option: Ihr wählt Stoßdämpfer, Lenkung und Fahrgestell und entscheidet damit selber über die Stärken und Schwächen Eures Automobils. Ebenfalls geplant ist ein Zwei-Spieler-Modus: Zwei Fahrer konkurrieren auf geteiltem Bildschirm, eine Multiplayer-Option für aufwendige Saturn-Vernetzung hält man dagegen für unsinnig. Entgegen dem "Daytona"-Gerangele geht es auf den Rally-Straßen recht übersichtlich zu: Statt 40 Wagen liefern sich 16 Boliden heiße Kopf-an-Kopf-Rennen. Das kleinere Startfeld und das gewachsene Technik-Know-How der Programmierer erlauben stattliche 30 Einzelbilder pro Sekunde: Wer die Konsolen-Version mit dem Automaten verglich, staunte über den flotten Streckenaufbau. Saturn-Skeptiker stecken die lahme "Daytona"-Optik gerne der Hardware in die Schuhe, nach "Sega Rally" müssen die Muffel einen Irrtum gestehen: Der Titel soll Saturn-Besitzer für die grafisch bescheidene "Daytona"-Umsetzung entschädigen. Lediglich die hohe Automaten-Auflösung mußten die Programmierer reduzieren. Saturn-Besitzer freuen sich auf eine hochgezüchtete Umsetzung mit edler Optik. *rb*

Vor der malerischen Skyline von New York bahnt sich ein zartes Verhältnis zwischen Paul und Michelle an.

Die beiden einfallsreichsten Spielfiguren sind Yoshimutsu und King, der Mann im Tigerkostüm.

Dieser Fußfeger hat gesessen. Doch auch mit dem Schwert ist Yoshi ein Meister.

Voll ins Gesicht: Wer die richtigen Kombinationen kennt, schickt den Gegner im Eiltempo auf den Boden.

Knochenbrecher Baek gegen Fußfeger-Königin Michelle: Harte Treffer werden durch kleine Explosionen angezeigt.

Baek gegen Michelle, Match 2: Mit diesem Konter hat der Karate-Profi nicht gerechnet.

Mädel mit Strapsen: Die blonde Nina läßt sich nicht gern anmachen.

Nur vier Monate brauchte Namco, um den "Tekken"-Nachfolger auf Playstation-kompatiblem Automatenformat zusammenzubasteln. Was taugt die Fortsetzung?

BACK ON THE SCREEN
TEKKEN

Panik im MAN!AC-Spieleparadies: Der Redaktionsschluß naht mit großen Schritten und die "Tekken 2"-Platine ist immer noch nicht in Sicht. Nachdem uns Namco schon im letzten Monat versetzt hatte und kurzfristig mitteilte, daß sie die "Tekken"-Stars erst drei Wochen später ins Flugzeug setzen würden, hat uns Tuning aus Hamburg kurzfristig aus der Patsche geholfen. Bevor die ersten Bogen dieser MAN!AC aus der Druckmaschine liefen, hielten wir das knapp 4000 Mark teure Stück endlich in Händen – eine kleine ROM-Platine mit draufgeschraubter Playstation-Hardware.

Während Ihr beim Vorgänger (Test in MAN!AC 5/95) von Haus aus nur mit acht Spielfiguren antreten konntet, bietet "Tekken 2" neben dem Endgegner a.D. Heihachi Mishima auch Kung-Fu-Profi Lei Wulong und Allround-Prügler Baek Doo San. Nur Muskelpaket Kazuya ist nicht mehr dabei. Mit einer der zehn Spielfiguren prügelt Ihr Euch zuerst mit Euren

Einer der Endgegner ist dieser klapprige Greis, dem Ihr auf einer Hochebene entgegentretet.

Den letzten Obermotz bekommt Ihr nicht so schnell zu Gesicht: Dieser Drachenmensch schießt mit Lasern.

Law und "Street Fighter" Fei-Long haben anscheinend die gleiche Klopp-Schule besucht.

VOLLE DECKUNG

Toh Shin Den 2









Als ärgster Konkurrent von Namcos "Tekken 2" wird "Toh Shin Den 2" gehandelt – der Nachfolger von Takaras Playstation-Hit (in Deutschland "Battlearena Toshinden"), der genau wie die Namco-Prügelei zuerst in der Spielhalle erscheint. Auf der letzten JAMMA-Messe in Tokyo wurde das auf Playstation-Hardware basierende Gerät erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt, konnte sich aber gegenüber der hochkarätigeren Polygon-Konkurrenz aus den Häusern Namco ("Soul Edge") und Sega ("Fighting Vipers") nicht behaupten. Besucher der Fachmesse haben die Ähnlichkeiten zum ersten Teil als zu hoch befunden – außerdem ergänzen nur wenige neue Charaktere den Figuren-Reigen. Die Bilder sind ein kleiner Vorgeschmack auf ein ausführliches Preview, das wir für die nächste MAN!AC vorbereiten.



Im Wald könnt Ihr Euch unbeobachtet verdreschen lassen.

neun Kontrahenten, ehe drei bärenstarke Endgegner Euren Weg kreuzen – unter anderem ein Zauberer in Drachengestalt, der seinem Gegner mit Laserstrahlen zusetzt. Logisch, daß die bekannten Spielfiguren ein paar Runden im Trainingscamp absolviert haben und jetzt über noch mehr Schläge und Kombos verfügen. Im Gegensatz zu "Street Fighter 2" zählen bei "Tekken" nämlich keine übernatürlichen Special-Moves á la Feuerball und Hurricane Kick, sondern der trickreiche Schlagabtausch Mann gegen Mann. Wer keine Kombos beherrscht – die Ihr auch einleiten könnt, wenn Ihr noch am Boden liegt – braucht sich gar nicht einzubilden, das Turnier zu gewinnen. Erst mit dem richtigen Einsatz von Flamingo, Party Crasher oder Flip Flip Flop könnt Ihr den Gegner aufsehenerregend auf den Boden befördern und ihm reichlich Energie abziehen. Die Schauplätze Eurer Prügelschlacht sind ähnlich abwechslungsreich wie beim ersten Teil: Ihr balgt Euch auf einer Hochebene, vor der Skyline einer Großstadt oder auf saftigen Wiesen. Spielfeldbegrenzungen gibt es keine – Punkte durch "Ring Out", wie bei "Virtua Fighter" oder "Battlearena Toshinden", sind also nicht drin.

Wahnsinn, was Namco in wenigen Monaten Entwicklungszeit aus der Playstation-Hardware herauskitzeln konnte: Die Spielfiguren sehen dank aufwendiger Texturen viel detailreicher aus, und auch an den Hintergründen haben die Grafiker ordentlich gearbeitet. Ganz zu schweigen von den Animationen, die denen des "Virtua Fighter 2"-Automaten nicht nachstehen. Faszinierend sind die vielen Grafik-Gags: So schauen Euch die Gegner ständig an – liegt Ihr am Boden, blickt das Polygon-Haupt nach unten, segelt Ihr durch die Luft, folgt Euch der Blick des Kontrahenten. Liebevolles Beiwerk, das "Tekken 2" wesentlich sympathischer macht als den mit heißer Nadel gestrickten ersten Teil. Auch spielerisch gibt's Verbesserungen: Der Spielverlauf ist trotz höherer Geschwindigkeit nicht mehr so hektisch, außerdem kommen auch Anfänger schneller ins Spiel, ohne gleich mit Zwanzig-Treffer-Kombos auf die Nase zu segeln.

Inwieweit die Playstation-Version mit der Automatenplatine übereinstimmt, ist noch unklar. Vermutlich wird Namco das Spiel um einen gerenderten Vorspann, arrangierte Musik und ein paar versteckte Endgegner (die Ihr auch selbst spielen könnt) ergänzen. Den Test findet Ihr in einer der nächsten MAN!ACs. *ak*

V2



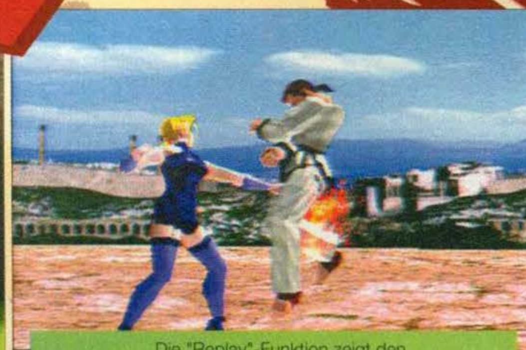




Der Automatenvorspann ist kurz, die Playstation-CD wird um ein ausführliches Intro ergänzt.



Wohin Ihr Euch auch bewegt (oder fliegt): Der Gegner behält Euch immer im Auge und folgt mit dem Kopf.



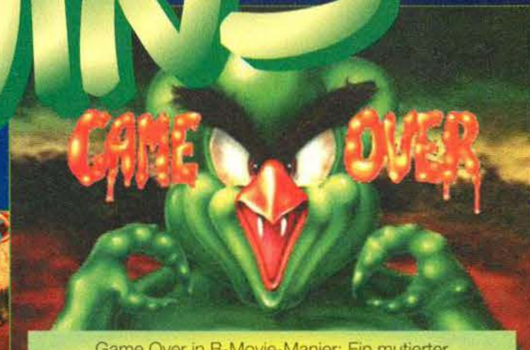
Die "Replay"-Funktion zeigt den Knock Out nochmal in Zeitlupe



Schicke Frisur: Paul besucht den gleichen Visagisten wie Guile aus "Street Fighter".

SPACE PENGUINS

Klein und fies: In "Attack of the Mutant Pinguins" nehmen Wasservögel Angriffskurs auf die Erde. Wir haben die ersten Züchtungen aus Ataris Messe-Retorten ins MAN!AC-Labor verschleppt.



Game Over in B-Movie-Manier: Ein mutierter Außeridischer freut sich über eine erfolgreiche Invasion.



Stürmt die gegnerische Front: Birne Rodney aktiviert eine Brücke und flitzt auf die benachbarte Plattform.





Luftpost: Ihr legt Hebel um, eine Maschine hüllt Eure Pinguine in Seifenblasen.

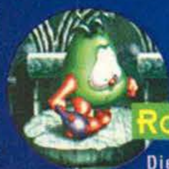
Kaum haben wir Fernseh-Satelliten ins All geschickt, studieren eifrige Aliens Grzimek und MTV. Folge: Die Grünlinge glotzen zuviel Pinguin-Reporte und starten ihre Invasion im Wasservogel-Look. Auf der Erde erkennen die Mutanten ihren Fehler und tippeln in schrägen Kostümen zur Rückverwandlung: Im coolen Elvis-Outfit oder betörender Monroe-Tracht wollen die Pinguine inkognito reisen, Transmitterstationen verwandeln die possierlichen Tierchen in schlabbrige Mars-Bewohner und bringen das Öko-System ins Wanken. Als geübte Privatdetektive erkennen Bernard und Rodney den Ernst der Stunde. Ihr wählt Euren Wunsch-Schnüffler und jagt mit Bratpfanne oder Gummikeule die Invasoren durch vogelperspektivische Wüsten-Szenarien und wirre Dschungellandschaften. Auf der Suche nach hilfreichen Maschinen stürmt Euer Pummel-Sprite über verschachtelte Plattformkonstrukte und achtet auf knappe Zeit-Beschränkungen. Wer die Geräte mit quiekenden Gremlins füttert und rechtzeitig den Hebel umlegt, zerhäckselt die Pinguine oder verwandelt schurkische Piepmätze in Vögel mit sanftem Gemüt. Erreichen gute und böse Pinguine die Umwandlungs-Station, marschieren beide Parteien auf elektronische Waagschalen und entscheiden über das ökologische Gleichgewicht. Wer nicht genügend gute Vögel auf die Waage bringt, ärgert sich nach dem "Game Over" über eine klebrige Alien-Fratze: Eure Gegner mutieren zu Mars-Bewohnern und verwandeln die Erde in eine schmierige Kloake.

Gewitzte Privat-Schnüffler schinden Zeit: Ihr leitet Eure Feinde mit verdrehten Wegweisern in die Irre oder tüftelt Ablenkungsmanöver aus. Elvis-Pinguine verharren tanzend vor einer Musik-Box, Indianer lassen sich neben einem Lagerfeuer nieder und schmauchen genüßlich ihr Kalumet.

Habt Ihr eine Welt gerettet, beweisen Eure Feinde schwarzen Humor: Zwei Cartoon-Pinguine reißen einen derben Witz und hauen sich gegenseitig in die Pfanne.

Der Titel soll Ataris Weihnachtshit werden, Jaguar-Besitzer frohlocken über ausgeklügelte Rätsel-Comedy. *rb*

INTERGALAKTISCHE SCHNÜFFLER



Die abgedrehten Pinguine provozieren Lachkrämpfe, besonders charmant sind die pummeligen Hauptakteure: Vor dem Level-Einstieg wählt Ihr zwischen dem Kochtopf-Helden Bernard und Birnenkopf Rodney. Bernard schlägt mit einer Bratpfanne um sich, Rodney verläßt sich auf seinen Gummi-Prügel. Beide Helden ringen mit naivem Unschuldsblick um Sympathie, spielerisch unterscheiden sich die beiden durch Schlagkraft, Waffenwahl und Geschwindigkeit. Rodney torkelt träge den Gremlins hinterher, Flitzer Bernard erledigt das lästige Geschmeiß im Dutzend.







Links wiegt der fiese Umwandler Aliens gegen irdische Pinguine auf, oben bewundert Kochtopf-Held Bernard Teleporter und Musikbox: Fetzige Rockstücke beschäftigen Aliens im Elvis-Kostüm.

Bist Du reif für die Insel?





SUPER MARIO WORLD 2™
YOSHI'S ISLAND™



Exklusiv für SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Deutscher Bildschirmtext
Coole Farben – heiße Action
Riesige Charaktere
Unglaubliche Special-Effects

Miyamotos Meisterwerk: Yoshi's Island – Super Mario World 2 ist das beste Mario-Abenteuer aller Zeiten! Mit fun-tastischer Bilderbuch-Grafik und jeder Menge heißer Action. Denn Baby-Mario ist in Gefahr! Nur Du kannst Yoshi helfen, ihn zu retten. Einfach der helle Wahnsinn, was Dir in den sechs Welten mit je acht munter-kunter-bunten Levels so alles passiert. Ein Jump 'n' Run-Spaß der Ultralative!



Nintendo®
HAVE MORE FUN

motto: "Vertrieb ist Dienstleistung"

TALK SHOW



name: KLAUS-PETER KUSCHKE

firma: ABC position: VERTRIEBSLEITER



Wer seine Ware an den Mann bringen will, braucht einen leistungsstarken Vertrieb. Mit Beginn der Herbstsaison springt ABC, ein Unternehmen der Funsoft-Firmengruppe, als Videospiel-Distributor in die Presche. Zum Vertriebsleiter wurde Klaus-Peter Kuschke ernannt, der schon über ein Jahrzehnt im Videospiele-Business arbeitet. Zunächst führte er das Atari VCS 2600 auf die Pole Position, dann wechselte er zu Konami und startete deren deutsche Konsolen-Aktivitäten mit den ersten NES- und Game-Boy-Spielen. Seit einem halben Jahr ist er nun für ABC sowie Rushware tätig und hat zu Weihnachten Soft- und auch Hardware mitgebracht.

? Mit dem Atari Jaguar haben Sie sich ein bislang schwer verkäufliches Produkt geangelt. Warum gehen Sie davon aus, daß der Jaguar mit Ihrer Hilfe endlich Fuß fassen wird?

Kuschke: Obwohl der Jaguar schon einige Zeit auf dem Markt ist, ist er ein technisch außerordentlich interessantes Gerät. Dies ist schon mal eine Grundvoraussetzung, um ihn überhaupt noch anbieten zu können. Außerdem kann man bislang nicht davon reden, daß der Jaguar sinnvoll vermarktet wurde. Zunächst hat ihn Atari aus England zu abenteuerlichen Konditionen deutschen Händlern feilgeboten. Da Atari keine deutsche Niederlassung hat, mußte die gesamte Abwicklung über England erfolgen – das kann nicht gut gehen. Dann nahm sich der deutsche Distributor Cosmo dem Jaguar an, sammelte Bestellungen bei den Händlern, die Rechnung stellte aber wieder Atari. Die Zusammenarbeit von Atari und ABC sieht nun vor, daß wir Vertrieb und Marketing aus einer Hand anbieten. Der deutsche Händler bestellt bei uns, bekommt von uns die Rechnung und muß sich nicht mit Engländern herumschlagen.

? Apropos Marketing. Passiert in dieser Hinsicht etwas oder wird es erneut keinerlei Werbung für den Jaguar geben?

Kuschke: Natürlich haben wir nicht das Geld, um einige Millionen in Fernsehwerbung zu investieren. Dafür werden ausgesuchte Händler mit interaktiven Displays versorgt, auf denen die aktuellen Titel Probe zu spielen sind. Für jedes Gebiet wird es Stützpunkt-Händler geben – und wir sorgen dafür, daß die Kundschaft weiß, daß es den Jaguar dort gibt und auch in Zukunft Software dafür bereitliegt.

? OK, man kann den Jaguar kaufen. Was spricht denn sonst noch für die 64-Bit-Konsole?

Kuschke: Wie schon erwähnt, übertrifft die Jaguar-Technik bekannte Super-Nintendo- und Mega-Drive-Fähigkeiten um ein Vielfaches. Und die Konsole wird kaum mehr als ein 16-Bit-System kosten. Das Grundgerät gibt's für 299 Mark, Spiele liegen zwischen 70 und 150 Mark.

Nicht zuletzt aufgrund dieser Preise gehe ich davon aus, daß wir in den wenigen Wochen bis Weihnachten mindestens soviele Jaguars verkaufen wie in den gesamten zwei Jahren seit Markteinführung.

? Bislang wurde der Jaguar von den Software-Anbietern nicht gerade mit hochwertigen Spielen versorgt. Was tut sich an der Modul- und Zubehör-Front?

Kuschke: Erstens wird schon sehr bald das CD-ROM lieferbar sein. Für günstige 299 Mark erhält der Kunde ein Double-Speed-CD-Laufwerk mit vier Spielen als kostenlose Zugabe. Außerdem bin ich beim Anblick der Release-Listen ganz zuversichtlich, daß es in Zukunft mehr und bessere Spiele geben wird. "Rayman", "Magic Carpet", "NBA Jam" oder "Primal Rage" klingen doch ganz vernünftig...



Jetzt im Vertrieb von ABC: Jaguar-Grundgerät und CD-ROM gibt's für jeweils 300 Mark.

? Wird denn ABC eigene Jaguar-Spiele entwickeln, um den Erfolg voranzutreiben?

Kuschke: Nein. ABC ist kein Software-Hersteller, sondern Distributor. Wir vertreiben alles, was mit Konsolen zu tun hat. Wir haben ja nicht nur den Jaguar mit allen Atari-Spielen im Angebot, wir bieten u.a. alle Gremlin- und Elite-Produkte sowie das Zubehör von Hori an. Und damit ist noch nicht Schluß. Wir bemühen uns weiterhin um Partnerschaften mit interessanten Entwicklern von 16-, 32- und 64-Bit-Titeln.

? Was kommt denn von Gremlin und Elite in den nächsten Monaten auf den Markt?

Kuschke: Bei Gremlin setzen wir insbesondere auf die Fußballsimulation "Actua Soccer" für die 32-Bitter. Auch "Loaded" sieht gut aus, wobei es mit der USK-Freigabe ein Problem geben könnte. Von Elite ist soeben das überfällige "Dirt Racer FX" erschienen, "Joe & Mac 3" für Super NES kommt und zwei Playstation-Spiele, darunter ebenfalls eine vielversprechende Fußballsimulation, befinden sich in der Entwicklung. Außerdem haben wir fünf Game-Boy-Titel von Gametek im Vertrieb.

? Wie halten Sie es denn mit der USK? Sind Spiele ab 18 Jahren tabu?

Kuschke: Ganz klar: Module werden keiner USK-Prüfung unterzogen, CDs dafür hundertprozentig. Natürlich schauen wir darauf, möglichst gewaltfreie Spiele mit einer Freigabe von maximal "ab 16" zu vertreiben. Es kann aber dennoch vorkommen, daß "ab 18"-Titel dabei sind. Diese werden jedoch von den Großkonzernen à la Karstadt nicht geführt und verkaufen deshalb tendenziell schlechter als "normale" Spiele.

? Zur Funsoft-Firmengruppe zählt nicht zuletzt Softgold. Über die künftigen Softgold-Spiele haben wir in der letzten MAN!AC ausführlich berichtet. Warum entsteht denn dort keine Jaguar-Software?

Kuschke: Nur weil ein Teil des Funsoft-Unternehmens sich mit einem Partner verbündet, müssen nicht gleich alle Planungen der befreundeten Firmen umgeworfen werden. Softgold arbeitet zur Zeit an Playstation- und Nintendo-Spielen, was 1996 passiert, wird sich zeigen.

? Welche Konsolen werden sich denn 1996 etablieren?

Kuschke: Ich schätze, daß sich die Playstation gegenüber dem Saturn durchsetzt. Sony hat einfach mehr Power. Außerdem halte ich vom Ultra 64 eine ganze Menge. Wenn der Marktführer eine neue Konsole veröffentlicht, die dazu technisch so ausgefeilt ist, dann kann dabei fast nichts schief gehen. Das 3DO sehe ich eher als flexible Multimedia-Kiste, die im Spielebereich keine entscheidende Rolle einnimmt.



Gremlin im Doppelpack: Oben "Actua Soccer", unten "Loaded".

? Warum hatte der 16-Bit-Markt in den letzten 18 Monaten so einen Durchhänger? Was hat die Industrie falsch gemacht?

Kuschke: Grundsätzlich ist es töricht, zwei Jahre vor der Markteinführung schon die Presse mit Informationen über kommende Konsolen zu füttern. Wer kauft sich denn noch ein 16-Bit-System, wenn er ständig von den tollen 32-Bit-Konsolen liest? Neue Systeme müssen weltweit gleichzeitig eingeführt werden und dürfen nicht Jahre im voraus die Kunden verunsichern. Erst die Fakten schaffen, dann gezielte Pressearbeit.

Außerdem gab's zu viele miese 16-Bit-Spiele. Die wenigen Highlights wurden von Durchschnittsware und schäbigen Low-Budget-Clones bekannter Spielkonzepte überschattet. Dies wird hoffentlich im 32-Bit-Bereich nicht passieren.

FUNSOFT HOLDING GMBH

DISTRIBUTION	PUBLISHING	REPUBLISHING
D PROFISOFT	D GREENWOOD	D ART DEPARTMENT
D RUSHWARE	D RAINBOW ARTS	D SOFTGOLD
D ABC SPIELSPASS (VIDEOSPIELE)		USA FUNSOFT U.S. (OFFICE)
A ABC SPIELSPASS		J FUNSOFT JAPAN (OFFICE)
CH ABC SPIELSPASS		
NL HOMESOFT		
GB T.H.E.	GB GREMLIN INTERACTIVE	GB FUNSOFT U.K.
		F FUNSOFT PARIS

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

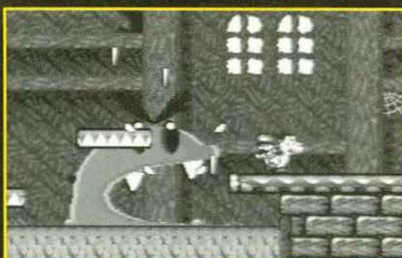
Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11 & 68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28


Destruction Derby (Playstation)


Donkey Kong Country 2 (Super NES)


Light Crusader (Mega Drive)


SMW 2 - Yoshi's Island (Super NES)

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,- zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieledimension:

Einführungsangebot

Sega Saturn mit 2 Spielen für sagenhafte 879,-

Super Nintendo

S.N. Power Station	189,–
Action Replay Pro 3	99,–
Asterix & Obelix dt. Texte	129,–
Batman Forever	119,–
Beavis & Butt-Head	109,–
Big Sky Trooper	119,–
Bomberman 3 (Nov.)	119,–
Casper	119,–
Castlevania – Vampires Kiss	129,–
Cut Throat Island	114,–
Demolition Man	119,–
Donald in Mai Mallard (N/Dez)	129,–
Donkey Kong Country 2 (Nov)	129,–
Foreman for Real Box.	119,–
F.T. Big Hurt Baseball	114,–
F-1 Championship	79,–
FIFA Soccer 96 (Nov.)	99,–
Illusion of Time	119,–
Int. S. S. Soccer Deluxe	129,–
Jungle Strike	109,–
Justice League	59,–
Kawasaki Superbikes	109,–
Mario Basler Feverpitch Soccer.	119,–
Maximum Carnage 2	114,–
Megaman VII	109,–
Mega Man X²	109,–
Mickey & Minnie	109,–
NHL Hockey 96 (Nov.)	109,–
Pinocchio (Nov./Dez.)	129,–
Porky Pig's Haunted Hol.	114,–
Primal Rage	129,–
Secret of Evermore (dt. Tx, Nov)	109,–
Spiderman Venom	114,–
Spiderman TV	129,–
Stargate	79,–
Star Trek Next Generation	109,–
Super Turrican 2	119,–
Tetris 2	114,–
Theme Park	119,–
Total Football	129,–
Tim in Tibet (dt. Bildtexte, Nov)	129,–
Urban Strike	129,–
Waterworld	109,–
WWF Wrestle. Arcade (Nov)	114,–
Yoshis Island - Super M. W. 2	109,–

Sega Saturn

Sega Saturn Grundgerät	729,–
Lenkrad	119,–
Bug	99,–
Clockwork Knight	99,–
Cyber Speedway	99,–
Daytona USA	129,–
Digital Pinball	99,–
FIFA Soccer 96 (Nov.)	89,–
Myst (Okt.)	99,–
NBA Jam Tournament	99,–
Panzer Dragoon	109,–
Parodius Deluxe	89,–
Primal Rage	89,–
Rayman	89,–
Robotica	99,–
Shinobi X (Okt)	99,–
Street Fighter The Movie	99,–
Theme Park	89,–
Virtua Fighter Remix (Okt)	69,–
Virtua Racing	99,–

Mega Drive

Mega Drive Six Pack	289,–
6 Button Controller	39,–
Action Replay 2 Pro	89,–
Addams Family Values	109,–
Adv. of Batman & Robin	109,–
Alien Soldier	99,–
Batman & Robin	99,–
Batman Forever	109,–
Beavis & Butt-Head	89,–
Comix Zone	109,–
Daffy Duck in Hollywood	49,–
Demolition Man	99,–
Exo Squad (Sept.)	109,–
F.T. Big Hurt Baseball	114,–
F1-Championship (Domark)	89,–
FIFA Soccer 96 (Nov.)	89,–
Flintstones – The Movie	104,–
Foreman For Real Boxing	109,–
König der Löwen	69,–
Light Crusader (dt. Texte)	109,–
Lothar Matthäus	109,–
Mario Basler Feverpitch Soccer.	109,–
Marsupilani	109,–
Mickey & Minnie (Okt.)	109,–
Mr. Nutz 2	109,–
NBA Live 96 (Nov.)	89,–
NHL Hockey 96	99,–
Phantasy Star IV (Nov.)	109,–
Primal Rage	119,–
Sonic Compilation (3 Spiele)	109,–
Sparkster	39,–
Spiderman Venom	114,–
Spirou	109,–
Stargate	69,–
Story of Thor	119,–
Street Racer	89,–
Theme Park	109,–
Tiny Toon Adventures	39,–
Total Football	119,–
Urban Strike	49,–
Vector Man (Okt.)	109,–
Weapon Lord	114,–
WWF Wrestlemania Arc. (Nov)	114,–

Sonderpreise · Top-Neuheiten

Mega CD

Mega CD 2 mit 4 Spielen	499,–
Dungeon Master 2	99,–
Earthworm Jim Spec. Edition	44,–
Ecco the Dolphin 2	69,–
Fatal Fury Special	84,–
Flying Nightmares	109,–
Shining Force CD	109,–
Super Strike Trilogy	99,–

Mega 32 X

Mega Drive 32 X	359,–
Blackhawk (Okt.)	99,–
Metal Head	129,–
NBA Jam Tournament	49,–
Outpost (Okt.)	109,–
VR-Racing Deluxe	79,–
WWF Raw	49,–

3DO

3DO Grundgerät mit FIFA Soc.	644,–
Flying Nightmare	99,–
Panzer General	109,–
Wing Commander 3	99,–

Playstation

Sony Playstation	579,–
Sony Playstation & Spiel	659,–
Mouse	59,–
Controller	59,–
Memory Card	49,–
Destruction Derby (6. Okt.)	99,–
FIFA Soccer 96 (Nov.)	89,–
John Madden 96 (Nov.)	89,–
Jumping Flash	89,–
Kileak the Blood	99,–
Lemmings 3D	99,–
NBA Jam Tournament	94,–
Novastorm	99,–
Panzer General	89,–
Parodius Deluxe	89,–
PGA Tour Golf 96 (Nov.)	89,–
Raiden	89,–
Raven Project (Nov.)	89,–
Rayman	89,–
Ridge Racer	94,–
Road Rash (Nov.)	89,–
Shockwave	89,–
Slayer	89,–
Street Fighter 2 The Movie	94,–
Streetracer	99,–
Theme Park (Nov.)	89,–
Toh Shin Den	89,–
Viewpoint (Nov.)	89,–
Wing Commander 3 (Dez.)	99,–
Wipe Out	99,–

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Angebot des Monats

Mega Drive: Fifa Soccer 95, NHL 95, NBA Live 95 je 59,–
John Madd., Just. League 49,–
Super NES: Super Mario Kart, Super Mario Allstars je 64,–

Nur solange Vorrat reicht.

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: JAGUAR, 3DO, NEO·GEO UND 8-BIT!

Theo Kranz Games unterstützt die erste Würzburger Tausch-& Kaufbörse am 4.11. von 9-18 Uhr im Kolpinghaus. Anmeldung unter 0931/571122.

0931/57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

Donalds Gruselkabinett

Donald ist den Kinderstiefeln entschlüpft. Der Comicstar läßt Neffen und Freundin in Entenhausen stehen und bucht einen monströsen Abenteuer-Urlaub: "Donald Duck in Mauimallard" zeigt Disneys Enterich mit Hawai-Hemd und dicker Wumme.

Die braven Enthausener haben die Zeichen der Zeit erkannt: Die Videospiel-Generation steht auf radikale Action-Schlachten, schlaffe Comic-Stars sind out! Wer heutzutage nicht hemmungslos die Pixel-Kulisse zu Bruch ballert und fiese Schlabber-Monster wegbläst, hat ausgezockt. Als populärstes Mitglied der Entenfamilie rüstet Donald rechtzeitig auf: Der unbescholtene Comic-Bürger läßt Heim und Familie zurück, im entlegenen Horror-Reich Mauimallard steigt das Disney-Idol in die Bermuda-Shorts und packt eine Laser-Wumme aus dem Handgepäck. Früher schoß Donald mit Gummipfropfen um sich oder hüpfte seinen Gegnern schüchtern auf die Birne, Mauimallard-Monster zerblast ihr schonungslos in schmierige Einzelteile. In vorigen Episoden stolperte der Enterich von einem Schlamassel in den nächsten, Mauimallard bringt Donalds Kämpfer-Natur zum Vorschein: Kaum wittert Ihr Ärger, stürmt Euer aggressiver Held in den nächsten Grusel-Abschnitt. Donald heizt den Bewohnern einer baufälligen Spukvilla ein, absolviert ein knallhartes Ninja-Training und mischt einen Stamm Pygmäen-Ducks auf. Ihr springt von Plattform zu Plattform und watschelt mit skeptischem Blick durch grau verhangene Spuk-Kulissen. Wenn Gefahr im Verzug ist, zieht Herr Duck die Knarre und peilt zornig das Opfer an: Euer Sprite beugt sich nach unten, schießt geradeaus, zielt diagonal oder nagelt Monster an die Decke. Eine kurze Salve nach hinten hält der Ente den Pürzel frei.

Unvorsichtige Urlauber lassen in Mauimallard schnell Federn: Aus sämtlichen Mauerritzen kriechen Spinnen hervor, hölzerne Fetisch-Mas-


Mysterium Superknarre: Wo verstaut Donald seine Wumme? Wir tippen auf das Federkleid.



Regisseur Duck läßt grüßen: Donald ruht sich im Klappstuhl aus und verrät das nächste Paßwort.


Fauler Zauber: Der Muddrake-Shamane läßt den Urlauber in die Luft gehen und versorgt sein Endgegner-Totem mit Donalds Ninja-Symbolen.


Balance-Akt: Um die Propellerstange zu stoppen, hängt Ihr Euch an die nächste Kette.


Nach dem Sieg in der Muddrake-Arena, werfen Euch die fiesen Eingeborenen in ihr Feuer-Labyrinth.


Eine riesige Orgel schleudert Euch mit Luftdruck zum Obermotz: Unterwegs sammelt Ihr Extras ein.



Entscheidungskampf: Die Enten-Statue im Hintergrund beschwört Meisterninjas. Eure Gegner segeln durch die Luft und schmeißen mit Feuerbällen.



Endgegner, die Vierte: Ihr knackt Eurem Gegner das Rippengestell, der Feuergeist rächt sich mit Fels-Bewurf.



Im zweiten Level besteigt Donald einen Stein-Roboter und zertrümmert antikes Mauerwerk.

ken spucken Säure. Die meisten Monster lösen sich bereits nach dem ersten Treffer in grünen Dunst auf, die schaurigen Enten-Buttler werfen nach heftigem Dauerbeschuß die Serviette: Als Spuk-Diener serviert der greise Enterich monströse Schleimbatzen, vertrottelte Gäste stehen bald auf der Speisekarte. Bei übermächtiger Monster-Invasion tritt der alte Donald zum Vorschein: Ihr bekommt es mit der Angst zu tun und krabbelt die nächste Kette hoch. Glücksenten lösen beim Fluchtmanöver einen Mechnanismus aus: Gestoppte Rotoren ersetzen Plattformen, Flaschenzüge räumen Hindernisse zur Seite.

Habt Ihr den Grusel-Palast gefilzt, führt Euer Weg ins schwärzeste Mauimallard: In einer zerfallenen Tempel-Stadt lauert ein Ninja-Clan, in den Flüssen schnappen verfressene Piranhas nach Entenbraten. Habt Ihr einen Level überstanden, macht es sich Donald im Klappstuhl bequem. Ihr notiert das Paßwort und genießt eine Zwischensequenz: Donald und seine Widersacher zeigen Cartoon-gerechtes Schattenspiel, ein Untertitel erklärt den Stand der Dinge. Egal, ob Rettung oder Rache – Donald Duck und seine Wumme sind einsatzbereit. Wer Donald Duck von seiner Schattenseite erleben möchte, geduldet sich bis Weihnachten: Die Bildschirmfotos sind von der Mega-Drive-Version, eine spielerisch identische Super-Nintendo-Fassung von "Donald Duck in Mauimallard" folgt.

Krönender Abschluß der Donald-Hüpfer oder Auftakt zu einer neuen Entengeneration? Brutalo-Duck soll neue Fans anwerben und altgediente Comic-Enten mit humorvoller Optik überzeugen: Die Duck-Sippe zeigt Zähne. *rb*



Läßt sich hängen: Ninja-Donald verkeilt sein Schwert im Fels-Kamin und hangelt sich nach oben.

Ninja Spirit

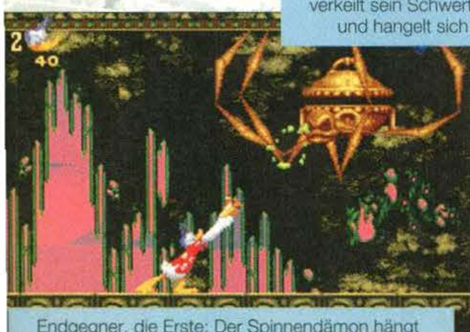
Gebt das Paßwort "Ininja" ein: Ihr findet Donald in einer Tempel-Ruine, ein maskierter Schamane verzaubert Euch in Ninja-Duck. Wer nach oben steuert und den A-Knopf gedrückt hält, wirbelt um die eigene Achse und mutiert zur Ninja-Ente: Donald ist in einen asiatischen Kittel geschlüpft, läßt sich ein schickes Augenband stehen und prügelt mit dem Samurai-Schwert auf gegnerische Ninjas ein. Der geschmeidige Kampfsportler überrascht mit akrobatischen Kunststücken: Ihr verhakt den Käsedolch in Rubinen und schwingt Euch zu höheren Plattformen, gewitzte Asiaten krabbeln mit dem Schwert enge Kamine hinauf. Verstellt Euch eine Säule den Weg, bedient Donald antike Enten-Roboter. Ihr betretet eine riesige Statue und rennt das brüchige Gemäuer einfach über den Haufen. Am Ende des Tempel-Levels fordert Euch der vierarmige Ninja-Gott zu ungleichen Duellen und beschwört einen Meisterkämpfer nach dem anderen. *rb*

Ninja-Akrobatik: Ihr laßt Euren Helden stehen, Donald beschäftigt sich mit Schwertgefuchtle.

Die schrägen Ninjas posieren bis zum Exzess, der Kampf ist mit zwei Treffern entschieden.

Autsch: Treffer bringen Euren hysterischen Enten-Ninja auf die Palme.

Verhakt sein Schwert: Ihr schwingt Euch an Rubinen zu höher gelegenen Plattformen.



Endgegner, die Erste: Der Spinnendämon hängt sich an die Ecke und löst Schutt-Lawinen aus.



Ihr hüpft auf die goldenen Bodenfliesen, das Totem kullert nach Rechts und lädt zum Absprung ein.



Im Muddrake-Dorf: Ihr überquert den Piranha-Weiher und besorgt ein Symbol für die Ninja-Metamorphose.

NEWS



Mega-Messe

MAN!AC on tour: Zum zweiten Mal stellen wir uns der Öffentlichkeit, beantworten freiwillig Fragen zu jedwedem Thema und zeigen live die neuesten Spiele-Highlights für 32-Bit-Konsolen. Das Ganze findet auf der Computer- und Videospielmesse "Computer 95" in Köln statt, die vom 10. bis 12. November in den örtlichen Messehallen 10 und 11 über die Bühne geht.



Am MAN!AC-Stand in Halle 11/2 tummelt sich diesmal auch Factor 5, die nicht nur ihre aktuelle Musik-CD mit Songs von Chris Hülsbeck anbieten, sondern auch exklusiv "Ballblazer X" auf der Playstation zeigen. Darüberhinaus haben wir einige Arcade-Maschinen besorgt, die auf Freispiel geschaltet sind, locken mit gewinnträchtigen Wettbewerben und präsentieren das grandiose MAN!AC-T-Shirt. Auch unsere Mit-Aussteller legen sich ins Zeug. Fachhändler setzen auf preisgünstige Soft- und Hardware-Angebote, vom Game-Boy-Modul bis zum Pentium-PC dürftet Ihr jedes Computer-Accessoire günstig in die Finger bekommen. Wenn Ihr also ein bißchen Zeit entbehren könnt, dann solltet Ihr Euch die wichtigste deutsche Spielemesse nicht entgehen lassen. Wir freuen uns darauf, Euch persönlich kennenzulernen. *mg*

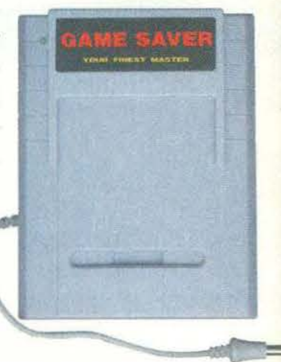
Computer 95 mit MAN!AC-Stand. Vom 10. bis 12. November in Köln.



Mogel-Update

Wer unendlich viele Leben, Super-Energie und zeitloses Spielen verabschäut und trotzdem seine Lieblingsballerei nicht bis zum Abspann schafft, aufgepaßt: Videospiel-Spezialist aRJay (Tel. 0221/121067) hält für knapp 70 Mark das Mogel-Modul "Game Saver 2" für Euer Super Nintendo bereit. Ihr stöpselt den praktischen Game-Over-Killer zwischen Modul und Konsole und könnt nun jederzeit per Tastenkombination den Spielstand speichern bzw. laden. Wollt Ihr ihn zu einem Kumpel mitnehmen, füttert Ihr das Modul mit sechs Batterien und der Spielstand bleibt auch nach dem Ausschalten der Konsole erhalten. Nebenbei fungiert das nützliche Accessoire auch als Adapter für Import-Module mit 60-Hz-Schutz und als Prozessor-Bremse. *oe*

Game Saver 2 ab sofort mit Batterie-gepuffertem Speicher erhältlich



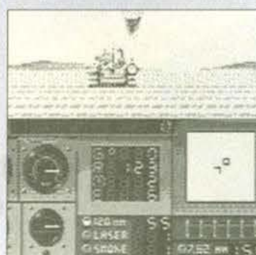
Griffel-Balsam

Habt Ihr eine japanische Playstation? Verrenkt Ihr Euch mit dem kleinen Nippon-Pad ständig die Finger? Die US-Firma STD-Entertainment bringt zum offiziellen Playstation-Release ein Joypad für westliche Prankengröße. Außer den konventionellen Feuerknöpfen findet Ihr Schalter für Dauerfeuer und Zeitlupe, das umstrittene Steuerkreuz wurde beibehalten. Beziehen könnt Ihr das Pad beim neu eröffneten Primal-Games-Ladenlokal in Bochum (aktuelle Versandnummer: 02305/42533). *rb*

PS Gamespad 8 von STD-Entertainment mit Auto-Feuer und Slow-Motion.



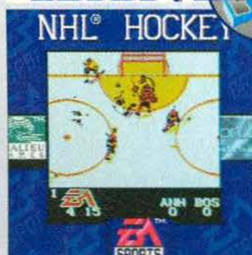
HAND HELD



Super Battletank

Über die Karte düsen und alles abballern: Die Digi-Tanks zoomen in drei Stufen auf Euch zu, rumpeln ohne Taktik über das Display und lassen sich mit ein paar hektischen Schüssen erledigen. Tanzen mehrere Panzer an, habt Ihr keine Chance. In die Wüste damit.

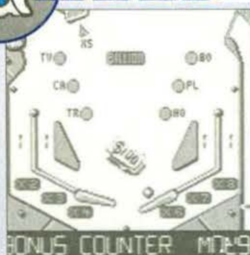
Hersteller	Spieler	System	Wertung
Gametek	1	Game Boy	★



NHL Hockey

So ein Blödsinn: Als Standbild sieht die Grafik gut aus, fürs Spiel taugt sie überhaupt nicht. Viel zu große Sprites, null Übersicht und katastrophales Ruckeln prägen eine witzlose Umsetzung. Angesichts der spielerischen Eiszeit nützen auch die vielfältigen Optionen nichts. Thema verfehlung!

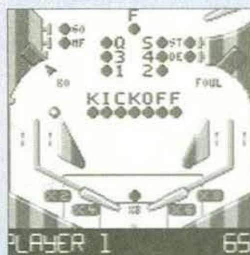
Hersteller	Spieler	System	Wertung
Malibu	1	Super GB	★



Pinball Deluxe

Sieben verschiedene Flipper mit gutem Kugellauf und ordentlichem, wenn auch leicht verwischendem Vertikal-Scrolling. Optisch sehen die Layouts eher stereotyp aus, die verschiedenen Themen (Horror, Autorennen, Fußball, etc.) werden duch die stimmungsvolle Musik eingefangen.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Gametek	1	Game Boy	★★★



Pinball Mania

Und nochmal dasselbe: Diesmal präsentiert der gleiche Entwickler vier Flipper ("Tarantula", "Jailbreak", "Kick-Off" und "Jackpot"). Spielerisch gut, akustisch passend, grafisch nicht berauschend – bis auf die Layouts identisch zu "Pinball Dreams", das jedoch drei gleichwertige Flipper mehr bietet.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Gametek	1	Game Boy	★★★



Foreman for real

20 talentierte Boxer, Turnier-Modus mit Paßwörtern und eine erstaunlich akkurate Grafik: Acclaims "Foreman for real" spielt sich recht gut und bietet eine Menge Schlagvarianten, die jedoch etwas verzögert nach dem Knopfdruck ausgeführt werden. Für Handheld-Boxfans empfehlenswert.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Acclaim	1	Game Boy	★★★



RAYMAN



GAMEPRO : 2+

"Wer meint, dass die Playstation ausser 3-D Fähigkeiten nichts zu bieten hat, der sollte einmal einen Blick auf Ubi Softs neuestes 2-D Jump'n Run werfen und sich über "Rayman" wundern".

MANIAC
86% Playstation
85% Jaguar

"Zauberhaftes Jump'n Run mit genialer Graphik und geschickt kombinierte Spielelementen. Gross und voller Gags".



VIDÉO GAMES

"Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle Jump'n Run-Herzen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre".

MEGA FUN
87% Playstation
86% Jaguar









Von KONAMI vertrieben





Super Skidmarks



Getreu der Devise "Spieldesign vor Optik" konzipierten Codemasters "Super Skidmarks" als Niedlich-Derby in "Micro Machines"-Tradition. Die putzigen Mobile erinnern an Nesquick-Beilagen, die Rundkurse provozieren holpriges Fahrverhalten und vermitteln unschuldiges Derby-Feeling für Gelegenheits-Rowdies. Codemasters-Fans merken sich den Titel für das Weihnachtsfest vor.


Töff töff: Mini-Autos auf plastischen Derby-Kursen.

Super Skidmarks, Codemasters, Mega Drive, im 4. Quartal in Deutschland

NHL '96


Teamaufstellung und -stärken entsprechen der Saison '95

Genau wie auf dem Mega Drive (Test auf Seite 58) hat Electronic Arts die letzte Fassung von "NHL" um die aktuellen Daten (Spielerwechsel, Teamstärke etc.) der letzten Saison ergänzt. Die Grafik wurde im Gegensatz zum '95er-Vorgänger nur dezent verändert – lediglich die Menüs sind überarbeitet und nun leichter zu bedienen. Spielerisch gibt's ansonsten keine Unterschiede.



NHL '96, 16 MBit, Electronic Arts, Super Nintendo, November '95

Virtua Fighter 2



In den japanischen Spielhallen hat die "Virtua Fighter"-Welle mit der Veröffentlichung des zweiten Teils ihren Höhepunkt erreicht: Sega zeigte auf der ECTS im Londoner Hauptquartier die bestechende Saturn-Umsetzung des erfolgreichsten 3D-Prüglers. Außer zwei neuen Charakteren gibt es massig Spezialmanöver zu entdecken, plastische Hintergrund-Optiken wie eine venezianische Häuserkulisse versetzen Euch direkt ins Spielgeschehen. Entgegen den 2D-Grafiken des ersten Teils zimmerte Sega die Hintergründe aus komplexen Polygon-Strukturen zusammen und tapezierte die Wände mit Texturen, für die Kämpfer zauberte AM2 eine außergewöhnlich hohe Auflösung.


Die Animationen sind noch lebensechter als im ersten Teil



Die Remix-Zeichnungen weichen tollen 3D-Porträts.


Ringer Wolf will Jeffrey aus dem Ring schleudern.

Virtua Fighter 2, Sega, Saturn, im 4. Quartal in Deutschland.

Phantom 2040



Im Jahr 2040 herrscht Anarchie: Finstere Gangster wie Mr. Cairo, die Maxwell Familie und Maximum Inc. machen den Menschen das Leben schwer. Doch ein Mann nimmt den Kampf mit dem organisierten Verbrechen auf: Phantom, Held zahlreicher Bastei-Comics, startet zur Gegenattacke aus seinem Phantom-Cave. Ähnlich den Marvel-Prügeleien steuert Ihr Euren Helden aus der Seitenperspektive durch scrollende Levels. Neben Eurer Knarre könnt Ihr am Wegrand Granaten und Photon-Wummen aufsammeln, um den Fieslingen einzuheizen. Außerdem seid Ihr mit einem Wurfanker ausgerüstet, mit dem Ihr hohe Plattformen erklimmt. Euer Weg führt durch Hafenanlagen, Chemiewerke und Universitäten, wo Euch Kampfmechs, Düsenjäger und Geschütze mit prasselnden MGs empfangen. Doch auch Ihr dürft mit Montage-Mechs durch die Gegnerfront stampfen. *oe*


Auf dem Kriegsschiff geratet Ihr in ein Kreuzfeuer.


Der Kampf-Mech ballert mit Granaten und MG um sich.


Die Levels sind in eine Detektiv-Story eingearbeitet.

Phantom 2040, Viacom, Super NES & Mega Drive, ab November in Deutschland.

NBA Live '96



Auf ein Neues: Obwohl es zunächst nicht so aussah, gönnt EA Sports den 16-Bit-Konsolen auch die 96er-Edition ihrer Firstclass-Simulationen. Unsere Vorab-Version von "NBA Live" machte einen guten Eindruck, rockige Rhythmen und eine stimmungsvolle Präsentation steigern die Vorfreude auf die taktisch geprägte Basketballsimulation. Entscheidend Neues gibt's spielerisch nicht, doch der Fan schätzt Team-Updates und Verbesserungen im Detail.


Bei Torerfolgen wird der Spielstand kurz eingeblendet

NBA Live '96, Electronic Arts, Super Nintendo, ab November in Deutschland.

Virtua Hang On



Saturn-Nostalgiker brausen demnächst mit klassischen "Hang On"-Bikes über die Pisten. Die erste Version des hochtourigen Motorrad-Klassikers erschien für das Master System und wurde in Deutschland mit dem Grundgerät ausgeliefert. Sega hat das technisch antike "Hang On" dem neuen Hardware-Standard angepaßt sowie neue Spielmodi und Strecken zugefügt.


Optisch kein Vergleich zum legendären 8-Bit-Vorbild

Virtua Hang On, Sega, Saturn, im 4. Quartal in Deutschland

NEXT GENERATION REPORT TEIL 5

MAN!AC 6 Software-Überblick
Welche Hits für welche Hardware: 400 internationale Spielprojekte für Playstation, Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Jaguar in der Kurzübersicht.

MAN!AC 7 Hersteller und Entwickler
Wer steckt hinter den Spielehits? MAN!AC besucht führende Entwickler und blickt hinter die Bits & Bytes-Kulissen.

MAN!AC 8 Technik Perspektiven
Wir vergleichen die technischen Fähigkeiten und Erweiterungsmöglichkeiten der Next-Generation-Konsolen – inklusive Facts zu Ultra 64 und 3DO M2.

MAN!AC 9 Die Software-Palette
Spiele in Deutschland: Alle bis Ende 1995 offiziell erhältlichen Titel für Playstation, Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Atari Jaguar im kritischen Kurztest.

MAN!AC 11 Der finale Vergleich
Die Next Generation-Konsolen im Test: Wer braucht eine Playstation, für wen eignet sich das 3DO und welcher Spieler-Typ liegt mit dem Saturn richtig? Grafik, Sound und Rechenpower im Spiele-bezogenen Vergleich.

Nachdem wir den letzten "Next Generation Report" zugunsten der Playstation-Vorstellung verschoben haben, findet Ihr auf den folgenden Seiten den Abschluß unserer 32-Bit-Übersicht. Wir ziehen Resümee und verraten jedem Spieler, welche Hardware für ihn richtig ist. Jedem Spielgenre widmen wir eine Seite, auf der wir die wichtigsten Titel vorstellen und berichten, ob die jeweilige Hardware für den Spieletyp etwas taugt. Dabei haben wir sowohl die technischen Fähigkeiten jeder Konsole, als auch die Quantität und Qualität der Spiele miteinbezogen. 32X und Ultra 64 werdet Ihr dort nicht finden. Den Sega-Adapter klammerten wir aus, weil die vielen hundert auf dem 32X spielbaren 16-Bit-Titel nichts mit unserem 32-Bit-Report zu tun haben. Allein durch Oldies wie "Phantasy Star" oder "NHL Hockey" wäre das 32X in vielen Genres (Action-Adventures, Sport) noch führend. Das Ultra 64 konnten wir nicht besprechen, weil noch kein Normalsterblicher ein Ultra-64-Spiel getestet hat. *wi*

Martin Gaksch



Wenn ich in dieser Minute eine der vier getesteten 32/64-Bit-Konsolen auf eine einsame Insel mitnehmen dürfte, würde ich wohl offiziell die Playstation wählen – und heimlich ein Super Nintendo einschmuggeln. Noch kann kein 32-Bit-System mit der 16-Bit-Spiele-Quantität und -Qualität mithalten. In einem Jahr wird's jedoch anders aussehen. Saturn und Playstation dürften dann gleichberechtigt in meinem Spielezimmer stehen: Die Sega-Konsole brauche ich nicht zuletzt wegen der hauseigenen Highlights, Sony's 3D-Kraftwerk ist dank Psygnosis- und Namco-Spielen unverzichtbar. 3DO & Jaguar reizen mich zur Zeit nicht.

Robert Bannert



Als die Playstation in der Redaktion eintrudelte, war ich begeistert: Eindrucksvolle Titel wie "Ridge Racer" oder "Tohshinden " verlockten zum Kauf. Nach den ersten Monaten kam die Ernüchterung: Außer vier Top-Hits erschien meist belanglose Software, das Saturn-Angebot ist zur Zeit facettenreicher und hochwertiger. Für den Saturn erscheinen zahlreiche Exklusiv-Titel, vergleichbare Nippon-Produkte gibt's für andere Konsolen kaum. Den Jaguar strich ich wegen mangelhafter Software von meiner Liste, das 3DO schied dank magerem Japan-Angebot aus: Momentan zählt für mich hauptsächlich der Saturn.

Andreas Knauf



Good Bye, 16 Bit: Seidem es sich die Playstation auf meinem Projektor gemütlich gemacht hat, kommt mir kaum noch ein 16-Bit-Spiel ins Haus! Ob "Ridge Racer", "Wipe Out" oder "Battlearena Toshinden" – die Playstation-Hardware wird besser ausgereizt als die der Konkurrenz. Und die genannten Spiele gehören zum besten, was je über den Bildschirm flimmerte. Für den Saturn gibt's zwar insgesamt mehr hochwertige Titel, doch auf der Playstation laufen die Stars der Genres. Trotzdem steht der Saturn auf meiner Wunschliste für Weihnachten – immerhin haben Segas Designer mit "Virtua Fighter Remix" bereits bewiesen, daß es auch ohne Polygon-Probleme geht.

Winnie Forster



Eine Playstation habe ich mir angeschafft, einen Saturn noch nicht – dabei spiele ich auf der Sega-Konsole momentan lieber als auf Sonys Hardware. Das Spieleangebot entscheidet, und da steht der Saturn mit "Panzer Dragoon", "Digital Pinball", "Daytona" und dem Import "Military Commander" besser da. Am technisch etwas angestaubten 3DO schätze ich das Angebot an Adventures, Strategiespielen und 2D-Prüglern, den Jaguar schalte ich an, um mit "Iron Soldier" oder der Umsetzung eines indizierten PC-Spiels loszuballern. Momentan sehe ich die 32-Bit-Boliden lediglich als nette Zugabe zum 16-Bit-Vergnügen.

PAL-POWER: Offizielle Next-Generation-Neuerscheinungen bis Anfang 96

	PS	Saturn	Jaguar	3DO
Actionspiel	**29**	17	12	13
Sport	17	**24**	6	7
Rennspiel	**4**	2	**4**	3
Beat'em-Up	4	3	**5**	3
Jump'n Run	2	4	**5**	3
Denkspiel	**4**	2	3	3
Strategie	**7**	4	2	4
Rollenspiel & Action-Adventure	0	1	0	**2**
Grafik-Adventure & Interactive Movie	5	5	1	**13**

Welcher Spieletyp setzt sich bis Anfang 1996 auf welcher Konsole durch? Die Liste oben basiert auf den hierzulande schon veröffentlichten 32-Bit-Spielen und den Ankündigungen deutscher Anbieter.

NEXT GENERATION REPORT

TECHNIK, SP… DIE NEXT GENERATION…

DIE 32-BIT-KONSOLE ALS MULTIMEDIA-CENTER

Theoretisch sind alle Next Generation-Konsolen so leistungsfähig, daß einem Einsatz als Multimedia-Gerät nichts im Wege steht. Im Gegensatz zu Sony, die ihre Playstation als reines Spielgerät anbieten, hat Sega eine Zielgruppe mit multimedialen Bedürfnissen im Auge. Einer der ersten Zubehörartikel für den Saturn ist eine MPEG-Cartridge: Mit dieser "Video CD Card" wird der Saturn zum digitalen Video-Player, der alle MPEG-Spielfilme auf CD (momentan sind gut 100 Titel in deutscher Sprache erhältlich) abspielt. Auch wenn der Digital-Video-Standard längst nicht so verbreitet ist wie VHS, erscheinen jeden Monat aktuelle Kinofilme auf Silberscheibe. Wer unsere "Laser Cinema"-Rubrik aufmerksam verfolgt, kennt das Filmangebot. Nur Sony ist an einer solchen Zweitnutzung der Spielkonsole nicht interessiert, andere Hardware-Hersteller vermarkten bereits eine MPEG-Cartridge (Sega) oder haben es für die Zukunft angekündigt (Goldstar, Panasonic, Atari).

Ein anderes CD-Format ist in das 3DO bereits integriert: Jeder "Interactive Multiplayer" ist mit Kodaks "Photo-CD"-Standard kompatibel, der es Euch erlaubt, geschossene Urlaubsbilder auf dem Fernseher zu betrachten, zu drehen oder zu vergrößern. Die meisten Foto-Geschäfte bieten einen "Photo-CD"-Service an, wobei Ihr pro Bild-Transfer zwischen drei und zehn Mark zahlt. Im Privatbereich hat sich das Format nicht durchgesetzt. Lediglich professionelle Anwender (z.B. die MAN!AC-Redaktion) nutzen Photo-CDs zur digitalen Bildarchivierung und -bearbeitung. Segas Saturn wird durch eine spezielle CD mit dem Photo-CD-Format kompatibel gemacht: Das Betriebssystem wird geladen und im RAM behalten, dann tauscht Ihr das Photo-CD-Betriebssystem gegen eine Photo-CD mit Euren Bildern. Eine Dia-Schleife ist in die Software ebenso integriert wie einfache Effekt- und Farbfilter. Auch das Internet steht 32-Bit-Konsolen theoretisch offen. Mit dem passenden Modem und spezieller Software könntet Ihr sowohl mit Saturn oder Playstation als auch mit 3DO und Jaguar durchs WWW surfen, Nachrichten empfangen oder an einer Diskussionsrunde in Tokyo teilnehmen. Nach Philips (siehe Seite 92) griff nun auch Sega die Idee auf, Spiel-Hardware zum Online-Terminal hochzurüsten. Ab 1996 sollen sich in Japan die Saturn-Fans ins Internet einloggen – wann Modem und Software in Deutschland vorgestellt werden, ist noch nicht bekannt. Die 3DO-Company wiederum hat Online-Zubehör vor Jahren versprochen, aber bis heute nicht vermarktet, bei Atari ist ein Jaguar-Modem (für unter hundert Mark) beschlossene Sache. Sony wird für die Playstation kein Modem ausliefern, verweist aber bei Nachfragen auf die Möglichkeiten des Nachfolgers "Playstation 2".



Die Spielkonsole als Video-Player: Dank einer zusätzlichen MPEG-Cartridge wählen Saturn- und 3DO-Besitzer aus über 100 Spielfilmen (im Bild: "Armee der Finsternis").

Other Cool Stuff

The Other Cool Stuff Area provides Sega Web visitors with a library of information and graphical images relating to the many non-video game products and services Sega offers. This section currently includes information on the following:

Sega Toys

Sega's new electronic toy division that is creating such products as PICO, the #1 new preschool toy.

Sega Channel

Mit der 32-Bit-Konsole ins WWW? Ab dem nächsten Jahr möchte Sega japanischen Saturn-Besitzern den Weg ins Internet öffnen.



Von dieser Oberfläche ladet Ihr Anwendungssoftware (z.B. das Photo-CD-Betriebssystem) in den Saturn-Speicher.

WELCHER HERSTELLER UNTERSTÜTZT WELCHE KONSOLE?

	Playstation	Saturn	3DO	Jaguar	Ultra 64	PC
Acclaim	◉	◉	●	○	●	◉
Activision	●	●	○	○	○	◉
BMG [1]	◉	◉	●	○	●	◉
Capcom	◉	◉	●	○	●	○
Electronic Arts [2]	◉	●	●	○	○	◉
Gametek	●	●	◉	○	●	●
Infogrames	●	●	●	○	○	◉
Interplay [3]	●	●	●	○	○	◉
Konami	◉	◉	●	○	●	○
Lucas Arts	◉	○	○	○	◉	◉
Maxis	●	●	○	○	○	◉
Mindscape [4]	◉	◉	●	○	●	◉
Namco	◉	○[8]	○	○	●	○
Nintendo [5]	○	○	○	○	◉	○
Ocean	●	●	●/○	●/○	●	●
Psygnosis	◉	○[8]	○	○	○	●
Sega	○	◉	○	○	○	●
Taito	●	◉	●	○	k.A.	○
Time Warner	●	◉	○	◉	○	◉
U.S. Gold [6]	●	◉	●	●	○	●
Viacom	●	●	○	○	○	◉
Virgin [7]	●	●	●	○	●	◉
Williams	◉	●	○	○	◉	●

○ kein Engagement für diese Konsole
● Engagement
◉ hohe Priorität

[1] inkl. Crystal Dynamics und DMA
[2] inkl. Bullfrog und Origin
[3] inkl. Shiny Entertainment
[4] inkl. SSI
[5] inkl. Rare
[6] inkl. Core
[7] inkl. Westwood Studios und Cryo
[8] Entwicklung gestoppt

CHAMPS & EXOTEN: DIE „ÜBERNÄCHSTE GENERATION“

ULTRA 64: Auf den Hardware-Streich des Marktführers Nintendo müssen deutsche Spieler noch ein Jahr warten. Während das Ultra 64 in Japan Ende des Jahres und den USA im Frühjahr vorgestellt wird, soll es in Deutschland keinesfalls vor Ende 1996 veröffentlicht werden. Insider halten die 64-Bit-Konsole für das mächtigste Spielzeug der Welt, ein Hardware-Wunder, das Playstation und Saturn in jeder Beziehung in den Schatten stellt. Doch bisher gab's vom Ultra 64 noch nicht viel zu sehen. Das Gehäuse wurde im Januar vorgestellt, eine Platine vor wenigen Wochen auf einer Messe in den USA herumgereicht. Top-Secret sind die ersten Ultra-64-Spiele, die (in dieser Form) exklusiv für die Nintendo-Konsole erscheinen. Die Titel werden nicht auf CD, sondern traditionell auf Modul ausgeliefert. Daß Nintendo ein alternatives Speichermedium in der Schublade hat, ist sicher. Um welches Format es sich dabei handelt, wird momentan aber noch heiß diskutiert.

Entwickler: SGI und Nintendo
Hersteller: Nintendo
Software-Anbieter: Nintendo, Acclaim, Capcom, Virgin, Square, insgesamt knapp 20 Entwickler
US-Release: voraussichtlich 1996
geplanter Preis: unter 500 Mark

3D M2: 3DO's legendenumwobendes Hardware-Update M2 wurde auf verschiedenen Messen hinter verschlossenen Türen gezeigt. Alle Software-Demos, die es bislang zu sehen gab, lie-

...ELE, PERSPEKTIVEN IM VERGLEICH

TECHNISCHE DATEN UND ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN



	Playstation	Saturn	3DO	Jaguar
Allgemeine Angaben				
Hersteller:	Sony	Sega [1]	Panasonic, Goldstar [2]	Atari
Erstveröffentlichung:	November 1994	Oktober 1994	September 1993	November 1993
Start-Preis (umgerechnet):	900 Mark	900 Mark	1100 Mark	500 Mark
Deutschland-Release:	September 1995	August 1995	Juli 1995	April 1994
Deutschland-Preis (Okt.'95)	600 Mark	700 Mark	650 Mark	300 Mark [3]
Lieferumfang:	Joypad	Joypad	Joypad, Spiel	Joypad
CPU				
Typ	Hitachi SH2 (x2)	MIPS R3000A	Arm 60	Atari GPU
Architektur	32-Bit RISC je 25 MIPS	32-Bit RISC 33 MIPS	32-Bit RISC k.A.	64 Bit RISC 27 MIPS
Taktfrequenz	28,6 MHz	33,8 MHz	12,5 MHz	27 MHz
CoProzessoren				
	SH 1 (32-Bit, 20 MHz), 68EC000 (16-Bit, 11,3 MHz), VDP1 (32-Bit), VDP2 (32-Bit), DSP	GPU, DSP	zwei "Cel-Engines" (32-Bit), Mathe-Coprozessor, DSP	Blitter (64-Bit), Object-Prozessor (64-Bit), 68000 (16-Bit, 13,3 MHz), DSP (32-Bit, 27 MHz)
Speicher				
RAM	3,5 MByte	4,5 MByte	3 MByte	2 Mbyte
Back-Up	---	32 KByte	32 KBte	--- [4]
Zubehör und Erweiterungsmöglichkeiten				
Maus	ja	ja	geplant	nein
analoges Pad/Stick	ja	ja	ja	nein
Lenkrad	nein	ja	nein	nein
Lichtpistole	nein	ja	ja	nein
Multi-Player & Vernetzung				
Hardware-Link	ja	ja	nein	ja
Mehr-Spieler-Adapter	ja	ja	nein [5]	ja
Modem	nein	geplant	nein	geplant
CD-Kompatibilität				
Audio	ja	ja	ja	geplant
Digital Video (MPEG)	nein	optional	optional	geplant
Photo-CD	nein	optional	ja	geplant

[1] In Japan auch JVC
[2] In Japan auch Sanyo
[3] ohne CD-ROM
[4] Theoretisch können 64 3DO-Joypads aneinander gekoppelt werden
[5] JedesJaguar Modul enthält ein Eprom, das Spielstände speichert.

fen unabhängig vom 3DO-Nachfolger auf Workstations oder vom Videoband. So ist noch nicht sicher, wieviel die RISC-Konsole wirklich leistet. Während die Hardware-Partner noch unbenannt sind (Matsushita und Goldstar haben zwar Gehäuse entwickelt, aber noch keine Zusage bzgl. einer Massenfertigung gegeben), konkretisiert sich der Kreis der Software-Entwickler: Studio 3DO, EA und Label Origin werden Spiele entwickeln, ebenso Interplay ("Clayfighter 3"), Silent Software ("Return Fire 2") und Spectrum Holobyte ("Top Gun"). Wahrscheinliche Partner sind Williams, Acclaim und U.S. Gold/Core. Die 3DO-Company spricht trotz Problemen von einer Veröffentlichung in der ersten Hälfte 1996.

Entwickler:	3DO
Hersteller:	noch nicht bekannt
Software-Anbieter:	3DO, Interplay, Electronic Arts u.a.
US-Release:	1996
geplanter Preis:	um die 800 Mark

APPLE PIPPIN: Nur schüchtern präsentierte Apple die ersten Modelle der "Pippin"-Multimedia-Konsole, schließlich wollte man mit Vermarktung und Verkauf der Hardware nichts zu tun haben. Die überläßt der Computerhersteller internationalen Lizenznehmern, die nach 3DO-Muster eigene Pippin-Varianten fertigen sollen. Bislang interessierte sich nur der japanische Spiele-Gigant Bandai für das 32-Bit-Gerät auf Power-PC-Architektur. Im Gegensatz zu anderen Power-PC-Nachkommen (wie z.B. das 3DO M2) verläßt sich der Pippin hauptsächlich auf die Leistung der 603-verwandten CPU, die mit 66 MHz getaktet ist. Neuentwickelte RISC-Custom-Chips kommen im Pippin nicht zum Einsatz. Sechs MByte RAM sind integriert, eine Aufrüstung des Speichers ist möglich. Als externes Speichermedium dient ein CD-ROM mit vierfacher Laufgeschwindigkeit, der Anschluß eines Modems ist vorgesehen. Obwohl Bandai das Gerät als High-Tech-Spielzeug vermarkten möchte, wurde ein Gerät im seriösen Macintosh-Design vorgestellt, mit einem Controller, der neben Steuerkreuz und sechs Knöpfen/Tastern einen PowerBook-ähnlichen Mini-Trackball enthält.

Entwickler:	Apple
Hersteller:	Bandai
Software-Anbieter	Bandai, Namco, Simon & Schuster, Time Warner u.a.
US-Release:	voraussichtlich 1996
geplanter Preis:	um die 800 Mark

DAS MAN!AC-URTEIL

Wir haben uns die Köpfe heißdiskutiert, technische Berater konsultiert und Marketing-Manager ausgequetscht – jetzt steht unser Urteil über die Next-Generation-Konsolen. Jede Konsole wurde in 16 Gebiete (Hardware, Spiele und Zukunftsperspektiven) mit einem (mies) bis fünf (optimal) Sternen ausgezeichnet. Statt technisches Kauderwelsch zu entschlüsseln und großspurige Hersteller-Ankündigungen zu hinterfragen, könnt Ihr so auf einen Blick sehen, in welcher Beziehung Eure Traumkonsole etwas taugt und wofür sich Euer Spielzeug weniger eignet.

Die Kategorien: Spieleangebot – Wie viele Spiele gibt's in Deutschland bereits zu kaufen? Taugen die Titel etwas?

Spieleperspektive – Werden die Hersteller die Konsole auch weiterhin unterstützen oder versiegt der Software-Strom schon nach dem Weihnachtsfest?

	Playstation	Saturn	3DO	Jaguar
Spieleangebot	★★★	★★★	★★★★	★
Spieleperspektive	★★★★	★★★★	★★	★★
Sportspiele	★★★	★★★	★★★★	★★
Rennspiele	★★★★★	★★★★★	★★	★
Beat'em-Ups	★★★★★	★★★★★	★★★	★★
Jump'n'Runs	★★	★★★	★	★★
Action	★★★	★★★	★★	★★
Rollenspiele & Action-Adventures	★	★★	★★	★
Grafik-Adventures & Interactive Movies	★★	★★	★★★★	★
Strategiespiele	★★	★★	★★★	★
Denkspiele	★★	★	★★	★★
Hardware				
Grafik (2D)	★★★★	★★★★★	★★	★★★
Grafik (3D)	★★★★★	★★★★	★★	★★★
Full Motion Video	★★★★	★★★(★★)[1]	★★★	–
Sound	★★★★	★★★★	★★	★★
Anschlüsse und Erw.-Möglichkeiten	★★★	★★★★	★★★	★★★
Zubehör	★★★★	★★★★	★★	★

[1] mit MPEG-Cartridge

NEXT GENERATION REPORT

ACTION



Drei Arten von Ballerspielen tummeln sich auf Next-Generation-Konsolen: Klassische Vertikal- oder Horizontal-Scroller wie Sonys "Rapid Reload"...

"Erhältliche Spiele" sind die bereits offiziell (keine Importe) in MAN!AC getesteten Titel. Als "Referenzspiel" ist das momentan beste Spiel des Genres mit MAN!AC-Spielspaß-Wertung aufgeführt. Die abschließende MAN!AC-Wertung in den Tabellen faßt Qualität- und Quantität der erhältlichen Spiele sowie die technische Eignung (der Hardware und des Zubehörs für die jeweilige Spielegattung) zusammen.

Mit Ankunft der 32-Bit-Konsolen spaltet sich das Action-Lager: Während konservative Spieler auf scrollende Sprite-Ballereien à la "Raiden" stehen, wollen progressive Joypad-Piloten lieber in schnell zoomende 3D-Galaxien aufbrechen. Technisch stellen beiden Action-Ansätze andere Anforderungen an die Hardware. Für Sprite- und Scroll-intensive CD-Spiele ist Segas Saturn optimal; Automatenballereien wie "Parodius Deluxe" lassen sich ohne Abstriche auf die Sega-Konsole umsetzen. Die Playstation ist in dieser Beziehung etwas schwächer, wird bei geschickter Programmierung aber ebenfalls mit großen Sprite-Mengen fertig. Auch Ataris Jaguar hat mit hektischer Action kaum Probleme. Bislang blieb uns die 64-Bit-Konsole den Beweis jedoch schuldig – sieht man vom "Raiden"-Remake und vom stümperhaften "Crescent Galaxy" ab, gibt's kein Ballerspiel in klassischer Manier für diese Konsole. Bei den 3D-Ballereien ist Sonys Playstation ohne Konkurrenz. Spezielle Hardware übernimmt die Bewegung und Manipulation von Raumschiffen und Geschossen im dreidimensionalen Raum. Segas Saturn ist in dieser Beziehung nicht ganz so fit, fühlt sich in räumlichen Actionwelten aber auch wohl. Ein gutes Beispiel für die 3D-Action-Fähigkeiten des Saturn ist "Panzer Dragoon". Für schnelle 3D-Grafik geeignet ist auch Ataris Jaguar, der neben "Tempest 2000" mit "Iron Soldier", dem bislang besten Roboter-Kampfspiel, auftrumpft. In Bezug auf Polygon-Berechnungen ist das 3DO die schwächste Maschine. Deshalb seht Ihr in einigen 3D-Titeln für dieses System keine Polygon-Objekte, sondern 2D-Gegenstände auf Euch zufliegen.

Eine Sonderstellung nehmen lineare 3D-Spiele ein: In Titeln wie "Novastorm" wird eine vorberechnete 3D-Landschaft von CD geladen. Ihr könnt zwar Euer Fadenkreuz steuern, Eure Flugbahn aber nicht bestimmen. Voraussetzung für solche Titel sind CD-Laufwerk (über das bald auch Ataris Jaguar verfügt) und eine gute, im Optimalfall bildschirmfüllende Video-Darstellung. Sowohl Playstation, als auch Saturn und 3DO sind auf FMV spezialisiert.

SCROLLENDE ACTIONSPIELE

		erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1	SATURN	1	PARODIUS 89%	Darius, Viewpoint, Layer Section	★★★★
1	PLAYSTATION	4	PARODIUS 88%	Viewpoint	★★★★
3	3DO	2	RETURN FIRE 81%	Captain Quazar	★★
4	JAGUAR	2	RAIDEN 61%	Defender 2000	★★

3D-ACTIONSPIELE

		erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1	PLAYSTATION	2	NOVASTORM 82%	Warhawk, Krazy Ivan, Tunderstorm, Alien Trilogy, Descent, Shellshock, Shockwave, Magic Carpet	★★★★
2	SATURN	2	PANZER DRAGOON 79%	Thunderhawk 2, Alien Trilogy, Descent, Shellshock, Thunderstorm, Magic Carpet	★★★
3	JAGUAR	5	TEMPEST 2000 81%	Soulstar, Battlemorph, Blue Lightning, Iron Soldier 2	★★
4	3DO	5	SHOCKWAVE 75%	Killing Time, Po´ed, Prowler, Starfighter	★★

ACTIONZUBEHÖR



Actionspieler haben traditionell die größte Auswahl an Zubehör. Neben unterschiedlichen Joypads (oft mit Dauerfeuer oder Zeitlupen-Funktion) greifen sie zu Spezial-Controllern, um unterschiedliche Gefahrensituationen zu meistern. American Laser lieferte in den USA und Japan z.B. eine Colt-förmige "Game Gun" aus, die hervorragend auf die Bösewichte in "Space Pirates" anspricht. Der umstrittene Plastik-Controller wird wie eine Pistole einfach in Richtung des Gegners gehalten, Ihr zielt, drückt den Abzug und schwenkt dann zum nächsten Feind. Auch neue Sega-Spielautomaten wie z.B. "Virtua Cop" werden mit solch einer Infrarot-Waffe gespielt. Für das 3DO ist die Game Gun (als Import) bereits erhältlich, daß ein ähnliches Zubehör auch für Segas Saturn erscheint, halten wir für wahrscheinlich. Ob die Bildschirm-Wumme dann auch im überaus sensiblen Deutschland vermarktet wird, wissen wir noch nicht. Was dem Cowboy seine Game Gun, ist Piloten ihr "Flight Stick" (siehe Bild). An die analogen Piloten-Sticks für PC-Spiele angelehnt, sind "Flight Sticks" für die meisten Action-Fliegereien und Weltraumsimulationen (z.B. "Wing Commander") geeignet. Wie PC-Mäuse oder Sonys NeoCon arbeiten Flight Sticks analog. Das heißt, je stärker Ihr in eine Richtung drückt, desto steiler zieht Euer Jagdraumschiff hinüber. Flight Sticks unterstützen ein 3D-Fluggefühl und sind meist mit einem Feuerknopf für den Zeigefinger und mehreren Daumen-Buttons ausgestattet. Für das 3DO ist ein solcher Piloten-Stick bereits erhältlich, für den Saturn als "Mission Stick" in Japan angekündigt.



...linear ablaufende 3D-Shoot'em-Ups, bei denen die Handlung von CD geladen wird (im Bild: Namcos "Starblade", für 3DO und als Import für Playstation).



...3D-Knaller, die in Echtzeit berechnet werden (Bild: "Iron Soldier" für den Atari Jaguar) und...



SATURN DT
VIRTUA FIGHTER & VIRTUA STICK 169.90



PLAYSTATION DT
DESTRUCTION DERBY 99.90



NEO GEO CD
KING OF FIGHTERS ´95 139.90

PLAYSTATION

Grundgerät dt	589.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joyboard (Hori) jp	189.90
Joyboard (ASCII) jp	199.90
Joypad (NeGcon) jp	139.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
DNA Imperative dt	89.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Jumping Flash dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Street Racer dt	89.90
Toh Shin Den dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out dt	99.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	**
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
6-Spieler Adapter dt	129.90
MPEG-Modul dt	**
Photo-CD System dt	**
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Bug! dt	119.90
Clockwork Knight dt	109.90
Daytona USA dt	139.90
Mystery Mansion dt	139.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	109.90
Rayman dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Victory Goal dt	139.90
Virtua Fighter dt	139.90

**i.V. Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest.

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	899.00
FZ-10 us RGB 60Hz	999.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	99.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III dt	119.90

MEGA DRIVE

Batman Forever dt	119.90
Comix Zone	109.90
Primal Rage dt	119.90
Theme Park dt	109.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

32X

32X-Adapter dt	*299.00
Primal Rage dt	119.90
Virtua Fighter dt	119.90

weitere Angebote am Lager.
(*solange Vorrat reicht)

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



SUPER NES DT
Yoshi's Island 109.90



SUPER NES US
CHRONO TRIGGER 149.00



SUPER NES DT
SECRET OF EVERMORE 119.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz inkl. Antennenkabel, zwei Joypads, Netzteil	459.00
NEO GEO CD 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90
Aerofighters III	139.00
Art of Fighting II	119.00
Crossed Swords II	139.00
Fatal Fury III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters ´94	129.00
King of Fighters ´95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	139.00
Pulstar	139.00
Samurai Shodown II	139.00
Savage Reign	139.00
Super Sidekicks III	139.00
Viewpoint	129.00
World Heroes Perfect	139.00

SUPER NES

Asterix & Obelix dt	119.90
Batman Forever dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II (Nov.)	139.90
Earthbound us	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	109.90
Killer Instinct PAL	139.90
Drei dt	139.90
Primal Rage dt	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Secret of the Stars us	119.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00

Virtua Boy-Spiele am Lager.

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
(Hansaring - Ecke – Eigelstein)
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz2 - 50668 Köln
Fon: 0221–12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.
Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns ent standenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

NEXT GENERATION REPORT



Referenz in der Spielhalle, ab 1996 auch auf der Playstation? Namcos "Rave Racer" ist das spektakuläre Sequel zu "Ridge Racer".



Sega setzt auf Schlammschlacht: Die Automatenumsetzung "Sega Rally" verspricht noch aufregender zu werden als "Daytona USA" und soll den Sony-"Racern" das Fürchten lernen.

RENNSPIELE



Überfordert jeden PC: "Hi-Octane" wurde laut Bullfrog ursprünglich für die Playstation konzipiert und soll nun für diese Hardware nachträglich ausgeliefert werden

3D-Rennspiele stellen die höchsten Anforderungen an die 32-Bit-Hardware. Um Fahrzeuge, Strecken und Landschaften ruckfrei und schwindelerregend schnell zu animieren, ist Rechenleistung gefordert, die Euch nur eine RISC-Maschine bietet. Die Playstation ist auf Bildschirme ohne Tempolimit zugeschnitten und auch Segas Saturn hat die passenden Turbo-Chips an Bord. Die 3DO-Hardware kann mit der hochtourigen Konkurrenz nicht mithalten, es fehlen Prozessorleistung und entsprechende 3D-Chips. Ob der Atari Jaguar die nötige Rechenleistung für Formel-1-taugliche 3D-Fahrten aufbringt, ist umstritten. Zumindest die bis heute veröffentlichten Jaguar-Rennspiele wirken technisch wie Amateur-Produkte aus 16-Bit-Tagen.

Software-mäßig herrscht ein Kopf-an Kopf-Duell zwischen Playstation und Saturn. Die Sony-Maschine liegt knapp in Führung und bietet Euch das edelste Straßenrennen ("Ridge Racer"), die futuristischste Raserei ("Wipeout"), das rücksichtsloseste Crash-Rennen ("Destruction Derby") sowie ausgezeichnete Zukunftsperspektiven ("Ridge Racer 2", "Shredfest", "Road Rash" und Bullfrogs "Hi-Octane"). Sega hält mit "Daytona" und dem angekündigten "Sega Rally" dagegen – das erstgenannte Spiel ist abwechslungsreicher, aber nicht so elegant wie "Ridge Racer". Die Rally-Umsetzung ist der Saturn-Trumpf – vielleicht lernt die Schlammschlacht der Konkurrenz das Fürchten. In Japan außerdem in Startposition: Segas "Formula 1 Live Information", der Nachfolger zur Mega-CD-Grand-Prix-Simulation "Heavenly Symphony".

Das hochkarätige Feld läßt dem 3DO keine Chance. "Crash'n Burn" wirkt veraltet, "Need for Speed" angesichts des rasanten Namens reichlich brav und behäbig. Gas geben kann man auch mit dem Interactive Multiplayer, doch auf "Ridge Racer", "Sega Rally" & Co. müssen 3DO-Fans auch langfristig verzichten. Dem Jaguar ergeht's nicht besser: "Club Drive" und "Checkered Flag" schaffen es nicht einmal ins Rennspiel-Mittelfeld, vom lang angekündten "F1 Racing" fehlt noch jede Spur.

RENNSPIEL-ZUBEHÖR

3D-Vehikel-Simulationen spielen sich mit einem analogen Spezial-Controller am besten. Sega hat für Euch das luxuriöseste Rennspiel-Accessoire im Programm: Das futuristisch gestylte Lenkrad kostet zirka 120 Mark und ist eine Asphalt-tauglich Alternative zum Joypad. Die Feuerknöpfe sind rechts und links in Daumenhöhe in die Lenkrad/Piloten-Stick-Kombination eingelassen. Sony-Partner Namco ging einen anderen Weg und entwickelte statt eines Videospiel-Lenkers eine vollkommen neuartige Pad-Variante. Das analoge Neo-Con besteht aus zwei Hälften, die gegeneinander verdreht werden können. Der "Ridge Racer"-Test bewies die Straßentauglichkeit der handlichen Pad-Innovation: Mit etwas Übung brecht Ihr jeden Rekord, der mit einem normalen Pad gefahren wurde.



Ungewöhnlicher Rennspiel-Controller für die Playstation: Namcos "Neo-Con".



Für Konsolen-Rennfahrer das Höchste: Segas futuristisches Speziallenkrad.

RENNSPIELE

	erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1 PLAYSTATION	5	RIDGE RACER 86%	Ridge Racer 2, High Octane, Road Rash	★★★★★
2 SATURN	5	DAYTONA USA 85%	Sega Rally, Virtua Racing, Virtua Hang-On, Road Rash	★★★★★
3 3DO	4	ROAD RASH 81%	---	★★
4 JAGUAR	2	SUPER BURN OUT 59%	Powerdrive Rally, F1 Racing	★



Jugendsünde: "Gale Racer", das erste Saturn-Rennspiel, wirkt schon jetzt wie ein Relikt aus der 8-Bit-Ära.



Sonys "Motor Toon GP" hat sich besser gehalten, kann sich aber trotz Gags und Gouraud-Shading nicht mit neuen Rasereien messen.

SPORT

Schon seit dem legendären Atari VCS 2600 zählen Sportsimulationen zu den meistverkauften Titeln und strategisch wichtigsten Spielgenres. Der Erfolg des Mega Drive in den USA ist nicht zuletzt auf die zwischenzeitliche Sport-Dominanz von Segas 16-Bitter zurückzuführen: Sega konnte eine sehr gute hauseigene Sportspielserie vorweisen und hatte ein Jahr lang exklusiv die EA-Sports-Highlights im Programm. Insbesondere in Deutschland, England und den USA wird Sportspielen ein großes Gewicht beigemessen, doch auch Japan setzt verstärkt auf Baseball- und neuerdings Fußball-Simulationen.

Klare Sache, daß 32-Bit-Anbieter auf Inhouse-Serien setzen: Sega arbeitet fieberhaft an der Sega-Sports-Reihe, die über kurz oder lang jede wichtige Sportart abdeckt. Fußball gibt's schon, als nächstes kommen Eishockey ("NHL All-Star Hockey"), Baseball und Basketball ("NBA Action"). Sportspiele genießen bei Sega neben den Automatenumsetzungen höchste Priorität. Das 3DO hatte dank EA Sports die Chance, sich als ultimative Sport-Konsole zu etablieren, doch Absatzprobleme und Verzögerungen auf Seiten von Electronic Arts machten der 3DO-Company einen Strich durch die Rechnung. "Madden Football" und "FIFA Soccer" waren zwar erstklassig, doch mittlerweile sind alle EA-Sports-Titel auch für Saturn und Playstation angekündigt, werden sogar mit Priorität auf diesen Systeme und PC entwickelt. Bei Sony ist noch keine eigene Sportreihe zu erkennen, eher sporadisch werden Sportarten von Sony selbst ("Extreme Games") oder Psygnosis ("Power Sports Soccer") adaptiert. Weit vom Schuß kicken Atari-Besitzer mit dem Joypad: Die meisten Sportspiele sind schrecklich ("White Men can't jump") oder technisch simple 16-Bit-Konvertierungen ("Sensible Soccer").

JVC entwickelt "Center Ring Boxing" für den Saturn

Neben Electronic Arts etablieren immer mehr amerikanische Software-Hersteller ihre eigene Sportreihe: Crystal Dynamics wird mehrere Sportarten konvertieren, Interplay schickt ihr Label VR Sports ins Rennen. Dabei werden Saturn und Playstation gleichermaßen bedacht, das 3DO wenig, der Jaguar fast gar nicht. Japanische Entwickler bevorzugen eher die Playstation und bringen gelegentlich Sportsimulationen. Tennis, Baseball, Fußball, Volleyball: Irgendwann ist auch für Euch die passende Sportart dabei.

Die Qualität der 32-Bit-Neuheiten ist erstaunlich hoch: Multi-Player-Varianten, speicherbare Spielstände und ausführliche Statistiken sind Pflicht, stimmige Live-Atmosphäre dank Surround-Sound oftmals vorhanden. Die meisten Fortschritte hat man jedoch bei der Grafik gemacht: Ob traditionelle Ansichten im True-Color-Look mit großen Sprites und feinen Bewegungsabläufen oder neumodische Polygon-Optik mit gnadenlos fließender Animation – optisch sind die 32-Bit-Titel eine wahre Freude.

Insgesamt spielt der Jaguar auf dem Sportspielparkett keine bedeutende Rolle, das 3DO plaziert sich dank Zwei-Jahres-Vorsprung noch im Vorderfeld, Playstation und Saturn räumen in Zukunft groß ab: Dabei hat die Playstation die bessere 3D-Polygon-Power auf ihrer Seite, Sega wiederum verweist auf die hauseigene Sportserie. Mögen die Spiele beginnen!



Auf dem 3DO gefiel "Slam'n'Jam" als spielerisch hochkarätiges und grafisch pompöses 3D-Dunk-Spektakel. Umsetzungen für Saturn und Playstation (Bild) folgen.



Noch rechtzeitig zu Weihnachten wird "FIFA Soccer" für Playstation und Saturn (im Bild) erscheinen.

SPORTSPIELE

		erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1	3DO	4	FIFA SOCCER 90%	Foes of All, NHL Hockey 96, Striker	★★★★
2	PLAYSTATION	1	NBA JAM 87%	Power Sports Soccer, FIFA Soccer 96, Goalstorm, Frank Thomas Baseball, NHL Hockey 96, NFL Madden 96, PGA Tour Golf 96, NBA Basketball	★★★★
2	SATURN	2	PEBBLE BEACH GOLF 76%	FIFA Soccer 96, Frank Thomas Baseball, NHL Hockey 96, NBA Jam, NFL 96, PGA Tour Golf 96, Scottish Open, NBA Basketball	★★★★
4	JAGUAR	3	SENSIBLE SOCCER 86%	Brett Hull Heockey, Charles Barkley Basketball	★★



Für 32-Bit-Konsolen sind Umsetzungen nahezu jeder Sportart geplant. Exotischere Titel (wie dieses "Virtual Volleyball" für den Saturn) erscheinen jedoch nicht in Deutschland.

SPORTSPIEL-ZUBEHÖR

Fußballer und Tennisstars verzichten auf Controller-Schnickschnack à la Maus und Lenkrad. Dafür fordern sie eine Multi-Player-Option und das dazugehörige Joypad-Aufgebot. Für Mannschaftssportarten ("NHL Hockey", "FIFA Soccer", "NBA Jam") sind die Multi-Player-Adapter von Sega und Sony ideal. Nur 3DO-Besitzer können auf dieses Zubehör getrost verzichten, indem sie eine annähernd unbegrenzte Anzahl von normalen Pads aneinanderkoppeln. "FIFA Soccer" auf dem 3DO ist eine hochkarätige Multi-Player-Gaudi auch ohne Spezialadapter. Jaguar-Fans bekommen mit dem tristen "White Men can't jump"-Basketball einen Mehr-Spieler-Adapter geliefert.



Der Multi-Player-Adapter für den Saturn läßt sechs plus einen Spieler ans Joypad.

NEXT GENERATION REPORT BEAT'EM UP



Für viele das beste Beat'em-Up aller Zeiten, jetzt warten wir gespannt auf die Saturn-Umsetzung: Segas "Virtua Fighter 2" (hier in einer 60%-Vorabversion).



Nach dem starken ersten Teil kommt nun der verbesserte Nachfolger: Namcos "VF 2"-Konkurrent "Tekken 2" (Playstation).



Für das 3DO gibt es keinen Polygon-Prügler, dafür die besten Sprite-Beat'em-Ups. Hier die vorzügliche Neo-Geo-Umsetzung "Samurai Shodown"

BEAT'EM UPS

Konsole	erhältliche Spiele	Top-Spiel	kommende Attraktionen	MAN!AC Wertung
1 PLAYSTATION	3	TOHSHINDEN 84%	Tekken 2, Toh Shin Den 2, Primal Rage, Dark Stalkers, Night Warriors	★★★★★
2 SATURN	2	VIRTUA FIGHTER REMIX 82%	Virtua Fighter 2, Primal Rage, Night Warriors, Axe: The Duel, X-Man, Tohshinden	★★★★★
3 3DO	3	SUPER STREET-FIGHTER 2 81%	Ballz, Primal Rage	★★★
4 JAGUAR	3	DRAGON 70%	Ultra Vortex, Fight for Live, Primal Rage, Thea Realm Fighters	★★



Bizarre Entgleisung: Ataris "Kasumi Ninja" versprüht viel Pixelblut, aber keinen Spielspaß.

Rein technisch können knochenbrechende Prügelsimulationen auf jeder Konsole realisiert werden, wobei Polygon-Beat'em-Ups Playstation und Saturn vorbehalten bleiben. Während solche 3D-Prügler auf dem Jaguar bedingt möglich sind, hat das 3DO mit der 3D-Mathematik Probleme. Unter'm Strich bleibt die Überlegenheit der Playstation-Hardware, wenn es um flotte 3D-Beat'em-Ups geht. Der Allrounder Saturn ist in Bezug auf Prügelspiele jeder Machart ein zukunftssicheres Gerät, Jaguar und 3DO sind nur für "Street Fighter"-ähnliche Beat'em-Ups zu gebrauchen.

Momentan ist die Playstation der Champ: Gegen zwei ausgereifte Polygon-Prügelserien ("Tekken" und "Toh Shin Den"), wuchtigen Exoten ("Zero Devide") und versprochenem Capcom-Engagement ("Dark Stalkers") kann auch Segas Saturn nicht bestehen. Segas schlagkräftige Argumente sind "Virtua Fighter", Remix und Sequel – eine Polygon-Familie, die viele Spieler für konkurrenzlos halten. Nach und nach werden auch andere Firmen ihre Prügelspiele für den Saturn umsetzen: Angekündigt sind Takaras "Toh Shin Den" und Capcoms "Night Warriors", außerdem verspricht Sega mit "The Duel" einen Ausflug in Heroic-Fantasy-Gefilde. Dem 3DO fehlen alle 3D-Beat'em-Ups, wer auf traditionelle Sprite-Schlägereien steht, wird jedoch vorzüglich bedient: Gelungen sind die Umsetzungen von "Samurai Shodown" und "Super Street Fighter 2", für Splatterfreunde interessant die Heavy-Metal-Rauferei "Way of the Warrior". Auf dem Jaguar prügelt es sich am schlechtesten: Virgins "Dragon" ist ein seriöses Bruce-Lee-Spiel ohne grafische und technische Highlights, Ataris trashiges "Kasumi Ninja" eine schlampig heruntergeprogrammierte Blut- und Beulen-Orgie.

PRÜGELSPIEL-ZUBEHÖR

"Fightsticks" mit zwei mal drei nebeneinander liegenden Feuerknöpfen orientieren sich an der Button-Anordnung eines Prügelspielautomaten. Im Gegensatz zum analogen "Flight Stick" arbeiten die Prügel-Joypads und -Joyboards mit digitaler Technik. Spielhallen-geprüfte Beat'em-Up-Freunde kommen mit ihnen schneller zum Finishing Move als mit einem herkömmlichen Joypad. Habt Ihr noch nie an einem Automaten geprügelt, ist es Eurem Geschmack überlassen, mit welchem Pad oder Stick Ihr spielt. Spezielle Prügelspiel-Controller sind für den Saturn (offizielles Joyboard von Sega, "Fighting Stick" von Hori mit zwei mal vier robusten Buttons), das 3DO (vom "Street Fighter"-Erfinder Capcom) und die Playstation (u.a. Sechs-Button-Pad "P-Station") erhältlich.

Sega erzeugt mit einem wuchtigen Saturn-Joyboard Spielhallen-Flair.



Dieses Capcom-Spezial-Pad mit sechs Feuerknöpfen hilft 3DO-Prüglern.



Sechs Knöpfe für ein Hallelujah: "P-Station"-Pad für die Playstation.



Playstation-Exot: "Pretty Fighter" ist eines der Anime-Beat'em-Ups, die nicht in Deutschland erscheinen.

Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
... 3	DV	129
Aero the Acrobat 2	PV	109
Bomberman 3	**DV**	**119**
Batman Forever	DV	119
Blackhawk	DV	69
Barkley Shut up	DV	69
Chrono Trigger	**US**	**144**
Donkey Kong 2	**DV**	**129**
Dschungel Buch	DV	89
Demolition Man	DV	119
Earthbound	DV	119
Earth Worm Jim	DV	99
Foreman Boxing	DV	119
Final Fantasy 3	US	139
Fl World Championchip	DV	109
Hebereke 2	DV	109
Int. Superstar Soccer	GV	89
Illusion of Time	DV	119
Jungle Strike	DV	109
Judge Dredd	DV	109
Killer Instinct	**DV**	**129**
Mega Man 7	**DV**	**119**
Mario Kart	DV	69
Might & Magic 3	US	129
Micky Mania	**DV**	**59**
Micky & Minnie	DV	119
Micro Machines	DV	69
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam	GV	79
NBA Jam TE	DV	89
NHL Hockey 96	**DV**	**a.Anfr.**
Ogre Battle	US	139
Operation Starfish	DV	69
Primal Rage	DV	119
Punch Out Boxen	DV	99
Rock'n Roll Racing	DV	99
Super Turrican 2	DV	109
Shadowrun	DV	119
Star Treck	DV	119
Syndicate	DV	79
Sargate	DV	89
Sim City	GV	79
Sim City 2000	DV	a.Anfr.
Secret of Evermore	**DV**	**119**
Secret of Mana	GV	89
Theme Park	DV	109
Uniralley	DV	109
Fatal Fury Spezial	US	129
Lost Vikings 2	DV	119
Vortex	**DV**	**39**
WCW Wrestling	US	129
Weapon Lord	**US**	**139**
Yoshis Island - Mario 2	**DV**	**119**
Yoshi's Safarie	PV	99
Action Replay 3	DV	109
Control Pad		schon ab 29,90

Diverse Gebrachtspiele schon ab 29,90 DM

Virtual Boy

Virtual Boy mit Mario Tennis	US	399
Red Alarm	US	95
Telero Boxing	US	95
Pinball	US	95
Waterworld	US	95

NEO GEO CD

Pulstar	US	139

weitere Spiele - ruf doch mal an!!!

MD & MCD

Batman Forever	DV	99
Demolition Man	DV	99
FIFA Soccer 95	DV	79
Foreman Boxing	DV	99
Flink	DV	39
Light Crusader	US	a.Anfr.
Lunar 2 MCD	US	119
NHL Hockey 95	DV	79
NBA Jam TE 32X	DV	89
NBA Jam TE	DV	99
Phantasy Star 4	US	159
Primal Rage	DV	119
Psycho Pinball	DV	99
Spirou	DV	109
Soulstar MCD	DV	89
... 3	DV	119
Theme Park	DV	119
WWF Raw 32X	DV	89
Action Replay 2	DV	99
Diverse Gebrauchte	**DV**	**ab 19,90**

3 DO

BIOS Fear	US	119
Captain Quasar	**US**	**a.Anfr.**
Caspar	DV	109
Chees War	US	119
Deadalus Encounter	US	119
	US	119
Dragon Lore	US	119
Flying Nightmare	DV	119
FIFA Soccer	DV	79
Kingdom Fear Raches	US	109
Killing Time	**US**	**119**
Monster Manor	GV	79
Mazer	US	119
NHL Hockey 96	**US**	**119**
Need for Speed	GV	79
Po'ed	**US**	**119**
Panzer General	US	99
Policenauts	**US**	**119**
Phoenix 3	US	a.Anfr.
Return Fire	US	109
Road Rush	GV	79
Super Streetfighter	GV	89
Space Hulk	**US**	**109**
Slam n Jam	DV	109
Syndicate	DV	109
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	**US**	**129**
Theme Park	DV	109
Trip - D (Tetris)	US	119
GEX	US	99
Wing Commander 3	**DV**	**99**

weitere Gebrauchte bitte erfragen

Sega Saturn

Alien Triology	DV	109
BUG	**US**	**89**
Caspar	DV	109
Cyber Speed Way	US	109
Cyberia	US	109
Daytona USA		ab 99
Dark Legend	US	109
FIFA Soccer 96	US	109
	JP	129
Layer Section	**JP**	**129**
Minnesota Fats Pool	US	109
Militäry Commander	**JP**	**165**
NBA Jam TE	DV	105
NHL Hockey 96	**US**	**109**
Primal Rage	DV	109
Panzer Dragon		ab 99
Pebble Beach Golf	DV	109
Policenauts	US	109
PGA Tour Golf 96	US	109
Rayman	**US**	**119**
Streetfighter Movie	DV	105
Shinobi		ab 99
Sim City 2000	**US**	**119**
Theme Park	US	119
Twin Bee Collection	JP	129
Virtua Fighter		ab 89
Viewpoint	**US**	**109**
Virtua Fighter Remix	US	109
Virtua Racing	US	119
X-Man	**JP**	**129**
Wing Arms	**JP**	**129**
Wrestling	JP	129

Hardware/Zubehör

3DO NTSC	GV	ab 499
3DO FZ 10 PAL	**DV**	**639**
Saturn ohne Spiel	DV	739
SNES	GV	139
MD	GV	99
3DO Memory Card	US	a.Anfr.
3DO 6Button Pad	US	59
3DO SNES Pad Adapter	US	59
Saturn Turbo Pad	US	59
Saturn Universal Adapter	DV	79
Saturn Lenkrad	DV	129
Saturn Action Replay	DV	99
PAL WANDLER NTSC-PAL		129

Jaguar

Jaguar mit Spiel	**GV**	**199**
Alien vs Predator	GV	99
Bubsy 2	DV	89
Fight for Live	PV	129
Rayman	**PV**	**129**
Sensible Soccer	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Power Ralley	PV	129
CD ROM	**US**	**call**

Game Boy

Caspar	US	59
Mega Man 4	PV	59
King of Ring WCW	PV	55
Power Rangers	PV	55
Wario Land 3	PV	55

Sony Playstation

Arc the Lad	JP	159
Air Combat	US	119
Boxers Road	JP	155
Dark Stalker	JP	159
Dragon Ball Z	JP	149
Destruction Derby	**DV**	**89**
ESPN Extreme Games	US	109
Fire Pro Wrestling	**JP**	**159**
Jumping Flash	DV	94
Kileak the Blood	DV	94
Lemmings 3D	DV	94
NBA Jam TE	**DV**	**105**
Novastorm	DV	99
Night Striker	JP	149
PGA Tour Golf	JP	155
Philosoma	JP	149
Power Serve Tennis	US	109
Policenauts	US	119
Rayman	**US**	**109**
Ridge Racer	DV	99
Raiden	DV	99
Rapid Reload	DV	94
Streetfighter the Movie	DV	104
Shockwave Assault	US	119
Starblade Alpha	GV	99
Toshinden	DV	94
Tekken	US	119
Theme Park	**US**	**119**
Twisted Metal	US	119
V - Tennis	JP	155
Viewpoint	**US**	**119**
Winning Eleven	GV	109
Wing Commander 3	**US**	**119**
Zeitgeist	JP	149
Zero Divide	JP	155

Hardware/Zubehör

Mouse		59
Memory Card		49
Pad		59
Turbo Pad		59
Negcon Pad		139
Padverlängerung		29
2 Infrarot Pads		129
RGB Umbau		**50**
Universal Umbau-alles spielt		39
SONY PSX	DT	595
SONY PSX	US	679

Zeitungen

EGM	US	12
Game Fan	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

NEUERÖFFNUNG

LADEN GESCHÄFT

Marzahner Promenade 47 Berlin- neben A-Z

Großer Ridge Racer Wettbewerb

1 Playstation jeden Monat bis Dezember zu gewinnen + Destruction Derby

Genaues in unseren Läden oder unter Tel. 425 11 92
Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • DV Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Bergstr. 5

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

NEXT GENERATION REPORT



Noch ist SSI's neuzeitliches "Panzer General" die beste Strategiesimulation auf dem deutschen Markt. Im Bild die 3DO-Version; eine Variante für die Playstation erscheint in wenigen Wochen.

STRATEGIESPIELE

Für Sonys Playstation erscheinen Strategiespiele aus Japan, den USA und Europa. Hier ein erstes Bild von "Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte".



STRATEGIE-ZUBEHÖR



Im schwarzen Design des deutschen Saturn: Segas Maus.



...und hier die weiße Playstation-Maus, die z.B. mit "Lemmings 3D" funktioniert.

Was dem Flieger und Rennfahrer sein analoger Stick, ist dem Strategen seine Maus: Menüs, Icons und andere PC-typische Bedienungselemente lassen sich mit der Maus besser erreichen und bedienen. Fast alle angekündigten Strategiesimulationen werden im Original mit der Maus gespielt, viele unterstützen den analogen Allrounder auch in der Konsolenvariante. Konnte sich der Büro-Controller auf dem Mega Drive- und Super-Nintendo-Sektor nicht durchsetzen, stehen mit Einführung der 32-Bit-Konsolen die Chancen für ein Comeback gut. Im Gegensatz zu den seltenen Maus-Spielen für 16-Bit (Nintendos "Sim City", EAs "Populous") werden für Next-Generation-Maschinen Dutzende von Strategieumsetzungen vom PC erscheinen.

Technisch ist jede Next-Generation-Konsole für Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen geeignet. Die Rechenpower ist zweitrangig, und auch die audiovisuellen Fähigkeiten spielen bei dieser Spielegattung keine große Rolle. Videosequenzen und 3D-Animationen sind nur eine nette Zugabe an das altehrwürdige Spielegenre. Ohne Intros, Zwischenbilder und Filmeinspielungen machen Strategiespiele genauso viel Spaß. Leider greifen wegen der Bequemlichkeit deutscher Anbieter bislang nur japanische Strategiespieler zum Joypad. Dort gibt's für Playstation und Saturn von Anfang an die besten Werke der Simulationsspezialisten Artdink und Koei, kürzlich ist sogar eine Neuauflage des legendären "Military Commander" erschienen. In Deutschland ist der PC auf diesem Gebiet der König, nur zögerlich nehmen Playstation, Saturn und 3DO die Verfolgung auf. Systemübergreifend umgesetzt wurden "Panzer General" und "Theme Park". Dank Laguna und Mindscape befinden sich auch andere PC-Klassiker auf ihrem Weg zur Konsole: Playstation- und Saturn-Strategen erwarten "Sim Tower", "Sim City 2000" und "A-Train", nach einem Playstation-"Warhammer Fantasy Battle" soll nächstes Jahr die Saturn-Umsetzung folgen. Gegenwärtig ist das 3DO noch die beste Strategiekonsole, erst mit Veröffentlichung der vier genannten Titel wird sich das Gewicht in Richtung Playstation und Saturn verschieben. Atari-Besitzer haben lediglich zu Bullfrogs "Theme Park" Zutritt, militärische Strategiespiele oder Wirtschaftssimulationen sind für den Jaguar nicht geplant.



Die Hälfte der kommenden 32-Bit-Strategiespiele sind PC-Umsetzungen. Auch die "Sim City"-Serie von Maxis wird auf Playstation und Saturn erscheinen.

STRATEGIESPIELE

	erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1 3DO	4	PANZER GENERAL 82%	Sim Tower	★★★
2 PLAYSTATION	1	THEME PARK 80%	Panzer General, Sim City 200, Sim Tower, Warhammer Fantasy Battle	★★
2 SATURN	1	THEME PARK 80%	Riglord Saga, A-Train, Sim City 2000, Sim Tower	★★
4 JAGUAR	1	THEME PARK 79%	momentan keine Ankündigungen	★

ROLLENSPIEL & ACTION ADVENTURE



Traurig, aber wahr: Wer gerne durch exotische Welten reist, vorzeitliche Artefakte sucht und der Untotenarmee mit blanker Klinge entgegentritt, der ignoriert die Next Generation und bleibt bei Super Nintendo und Mega Drive. Gegenwärtig sind systemübergreifend nur zwei 32-Bit-Rollenspiele bzw. Action-Adventures in Deutschland erschienen: SSI's kampflastige Dungeon-Expedition "Slayer" für das 3DO und Segas jämmerlicher Rollenspielversuch "Virtual Hydlide". Langfristig soll sich der Zustand bessern, doch erwartet auch für 1996 keine Rollenspiel-Lawine. "Slayer 2: Deathkeep" ist zwar für 3DO und Playstation angekündigt, tendiert aber noch stärker als der Vorgänger in Richtung Action-Spiel. "Final Fantasy"-, "Wizardry"- und "Phantasy Star"-Adepten werden dichte Story, Gespräche und

ROLLENSPIEL-ZUBEHÖR

Vor allem für Rollenspieler wichtig: Sonys handliche Memory Card.

"Wir wollen Speicherplatz!" ist seit jeher der Schlachtruf der digitalen Abenteurer. Denn ohne eine Save-Option verschwindet die stundenlange Rollenspiel-Mühe mit dem Ausschalten der Konsole ins elektronische Nirvana. 16-Bit-Spiele behelfen sich mit einem auf Modul integriertem, Batterie-gepuffertem Mini-RAM, CD-Spielen ist diese Möglichkeir natürlich verschlossen. So kam Sony auf die Idee, einen externen, tragbaren Speicher für die Playstation zu entwickeln: Die Memory-Card ist ein 1-MBit-Tresor, in dem ihr alle (Erfahrungs-) Schätze Eurer Fantasy-Abenteuer verstaut. Natürlich könnt Ihr auch Shoot'em-Up-Highscores und alle anderen Spielstände auf Card sichern.

Zirka drei bis fünf Rollenspielstände passen in der Regel auf eine Memory Card. Sega bietet Euch ebenfalls einen transportablen Cartridge-Speicher, hat aber zusätzlich ein internes, batteriegepuffertes Save-RAM. Auch das 3DO verfügt über einen solchen internen Speicher und kann zusätzlich mit externem RAM nachgerüstet werden. Bislang bietet JVC die Speichererweiterung aber nur in Japan an. Jaguar-Besitzer kannten als Modulisten die Save-RAM-Problematik bislang nicht: In jedem Atari-Modul befindet sich ein EEprom, das Spielstände speichert.


Frohe Rollenspieler in Fernost, lange Gesichter in Deutschland: Japano-Abenteuer wie Sonys "Arc the Lad" sind für Deutschland nicht angekündigt.


Das 3DO-Rollenspiel "Power Kingdoms" (Panasonic), "Blue Seed" und "Shining Wisdom" für den Saturn erscheinen hierzulande überhaupt nicht oder mit monatelanger Verspätung.

Ortswechsel in diesem AD&D-Sequel vermissen. Segas "Shining Wisdom" ist mehr nach dem Herzen der Rollenspielrecken, kommt aber keinesfalls vor 1996 nach Deutschland. Schlecht sind die Aussichten für die Playstation: Sony-Fans warten sehnsüchtig auf eine Übersetzung des farbenprächtigen "Arc the Lad" – leider weiß keiner, wann das einzige Playstation-Rollenspiel in Europa erscheint. Apropos Japan: Ganz oben in der Gunst fernöstlicher Abenteurer steht momentan die Fortsetzung zu "King's Field", angekündigt sind außerdem Sonys "Beyond the Beyond" und die PC-Umsetzung "Arena: The Elder Scroll". Für das 3DO erscheint Panasonics "Sword & Sorcery".

ROLLENSPIEL & ACTION-ADVENTURE

	System	erhältliche Spiele		kommende Attraktionen	MAN!AC Wertung
1	3DO	1	SLAYER 71%	Slayer 2	★★
2	SATURN	1	VIRTUAL HYDLIDE 38%	Shining Wisdom, Legend of Thor, Magic Knight Ray Earth	★★
3	PLAYSTATION	0		momentan keine Ankündigungen	★
4	JAGUAR	0		Robinson's Requiem	★

GRAFIK-ADVENTURE & INTERACTIVE MOVIE

Durch die FMV-gespickten "Interactive Movies" erhält die altehrwürdige Spielegattung der Grafik-Adventures Rückendeckung und neue Impulse. Spiele mit viel Grafik und Megabyte-schwerer Handlung, aber ohne Joypad-berstende Action sind vor allem auf dem PC beliebt. Im Videospielsektor sind Bildschirm-Abenteurer mit einem 3DO am besten bedient. Zum einen gibt's für dieses System schon jetzt ein paar großartige Abenteuerspiele (z.B. EAs überarbeitetes "Sherlock Holmes" und Infogrames' "Alone in the Dark"), zum anderen werden auch in Zukunft noch viele PC-Titel für den Interactive Multiplayer adaptiert. Umsetzungen, aber nur wenige Originalentwicklungen erwarten auch die Playstation- und Saturn-Benutzer, denen eine sehr ähnliche Produktpalette serviert wird. Die Klassiker "Myst" und "Alone in the Dark" dürft Ihr auf beiden Systemen in gleicher Qualität spielen, wir erwarten außerdem die Konvertierung des "Journey Man Projects", des actionlastigen "Cyberia" und Crystal Dynamics' Zeichentrickspiel "Dragons of the Square Table". Für die Playstation erscheint zudem "Johnny Mnemonic".


Abenteuerspiele in Echtzeit-3D aus Frankreich: Für die Playstation sind "Fade to Black" (rechts) und "Little Big Adventure 2" geplant.

GRAFIK-ADVENTURE & INTERACTIVE MOVIE

	System	erhältliche Spiele		kommende Attraktionen	MAN!AC Wertung
1	3DO	4	SHERLOCK HOLMES 81%	Daedalus Encounter, 11th Hour, Policenauts, Dragon Lore, D, Lost Eden	★★★★
2	SATURN	1	MYST 73%	Journey Man Project, Mystery Mansion, D, Alone in the Dark-Serie	★★
3	PLAYSTATION	0		Discworld, Johnny Mnemonic, Myst, Alone in the Dark: Jack is Back	★★
4	JAGUAR	0		Highlander	★

NEXT GENERATION REPORT

JUMP'N RUNS


Das Jump'n'Run-Highlight der nächsten Monate: Virgins "Spot goes to Hollywood".

Während die Playstation das Genre von Mario, Earthworm Jim & Co. schlichtweg ignoriert, halten Sega und Atari den hüpfenden Superstars die Treue. Auf dem Jaguar feiern vornehmlich Heimcomputer-bewährte Jump'n Run-Stars ein Comeback: Nach "Zool" und "Bubsy" soll demnächst auch ein "Pitfall"-Remake für die Raubkatze erscheinen. Auf dem Saturn tummelt sich momentan die fröhlichste Hüpfspielbande, der 3D-Käfer "Bug", der Kinderzimmer-Held "Clockwork Knight" gleich zweimal, in Japan außerdem das poppige "Astal". Ubisofts fulminantes "Rayman" wird nach seinem Debüt auf dem Atari Jaguar auch Playstation und Saturn besuchen. Der französische Hüpfspiel-Newcomer ist neben "Spot" der einzige Lichtblick für Geschicklichkeitsfanatiker. Zumindest in Japan hat Sony außerdem den bislang unbekannten "Hermie Hopperhead" losgelassen.


Erscheint hoffentlich noch in Deutschland: Segas poppiger Japan-Import "Astal".

JUMP'N'RUNS

	erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1 SATURN	4	RAYMAN 86%	Spot goes to Hollywood	★★★
2 JAGUAR	3	RAYMAN 85%	Pitfall, Flashback	★★
3 PLAYSTATION	1	RAYMAN 86%	Spot goes to Hollywood	★★
4 3DO	2	FLASHBACK 76%	Johnny Bazookatone	★

DENKSPIEL

Nach einer Grübelwelle Anfang der 90er-Jahre sind abstrakte Knobelspiele aus der Mode gekommen. Auch auf den Next-Generation-Konsolen stellen "Tetris"- und "Columns"-inspirierte Verschiebe- und Arrangierspiele ein Minderheiten-Thema dar. Für die Playstation gibt's das momentan beste Denkspiel: Die zeitgemäße "3D Lemmings"-Aufarbeitung bleibt Sony-Freunden vorbehalten. Im Gegensatz zu anderen Einsätzen der wuschelköpfigen Chaotenclique sollen die virtuellen Lemminge für keine andere Spielkonsole erscheinen. Abgesehen von dieser Psygnosis-Entwicklung sind für Segas Saturn dieselben Denkspiele wie für die Playstation angekündigt, nämlich das japanische "Hebereke" und das englische "Worms". In Fernost wurde außerdem Spectrum Holobytes "Break Thru" ausgeliefert: Eine Tüftelei, für die der "Tetris"-Erfinder mit seinem guten Namen bürgt.

Für das 3DO wurde in Deutschland bislang nur das schwache "Gridders" veröffentlicht, demnächst erscheint außerdem das japanische "Trip'd". Eine "Lemmings"-Variante ist zwar seit zwei Jahren fertiggestellt, wurde in Deutschland aber niemals offiziell vermarktet.



Seltener Anblick auf Next-Generation-Konsolen: Abstrake Denkspiele (im Bild: Sunsofts "Hebereke")

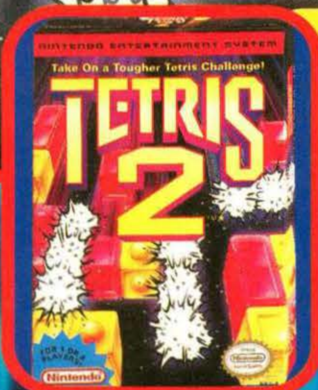
DENKSPIELE

	erhältliche SPIELE		kommende ATTRAKTIONEN	MAN!AC WERTUNG
1 PLAYSTATION	1	LEMMINGS 3D 84%	Worms, Hebereke, Zoop	★★
2 JAGUAR	1	DINO DUDES 69%	Flip Out, Vid Grid, Worms	★★
3 3DO	2	GRIDDERS 37%	Trip'd, Worms	★★
4 SATURN	0		Worms, Hebereke, Zoop	★

Neue Formen. Neue Taktik. Neues Spiel.

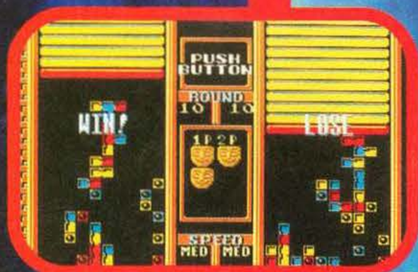
TETRIS 2 ™★







ACHTUNG
SUCHTGEFAHR!



Tetris 2 ist DIE neue große Herausforderung für Millionen von Tetris-Fans. Ein ganz heißes Ding, egal, ob Du es allein oder zu zweit spielst. Teste Deine Reaktionsfähigkeit, und geh aufs Ganze. Und wenn Du mal einen Stein falsch ablegst, sprengst Du Dir den Weg einfach wieder frei. Tetris 2 gibt's für Super Nintendo, Game Boy und NES.

Nintendo®

HAVE MORE FUN


Im Option-Menü könnt Ihr verschiedene Perspektiven anwählen: Hier seht Ihr das Geschehen über Eure Schulter.


Originelle Riesen-Figuren und prächtige Texturen zeichnen "Zero Divide" aus. Um den spielerischen Gehalt ist's jedoch nicht ganz so gut bestellt.

Zero Divide



Tödliches Hochhaus: Im XTAL-Tower ist der Teufel los. Seit einem Kurzschluß im Hauptcomputer des gigantischen Gebäudekomplexes, spielt der ganze Kasten verrückt. Die Wachroboter randalieren und können nur von einem der Metall-Kollegen zur Raison gebracht werden. Via Super-ISDN loggt Ihr Euch in einen von acht Superrobotern ein, der gegen seine Kollegen antritt und schließlich dem Zentralcomputer den Strom ausknipsen muß. Vom ganz normalen "Terminator"-Roboter über einen feuerspeienden Drachen bis hin zum vielbeinigen Techno-Skorpion haben die Designer an alles gedacht, was sich irgendwie fortbewegt. Die Bewegungsvielfalt der Metallgesellen ist auf Hauen, treten, decken und eine Handvoll Specials begrenzt. So legt Euch Zero mit einer ausgeklügelten Kombo auf die Matte, während Militär-Cyborg Wild 3 seine Schrotflinte mitschleppt. Für die Fans graziler Schönheiten steht IO bereit, ein abgebrühtes Robo-Babe mit langen Krallen. Nehmt Ihr den Gegner im Kampf auseinander, verliert er nicht nur Energie, sondern auch Panzerteile – darunter schimmern Drähte und Hydraulikgelenke.

"Zero Divide" ist ein actionlastiges Prügelwerk, das den spielerischen Tiefgang eines "VF" oder "Tekken" vermissen läßt – eine Handvoll Kombo-Attacken macht das Fehlen von variationsreichen Standard-Schlägen nicht wett. Technisch gibt's an Zooms Playstation-Debüt aber überhaupt nichts auszusetzen: Detaillierte Texturen, viele Polygone, schöne Hintergründe und ein treibender Soundtrack lassen mehr erwarten, als einen spielerisch "nur" überdurchschnittlichen Schlagabtausch. Auch die ideenreichen Spielfiguren hätten Besseres verdient. So bleibt ein nettes Beat'em-Up für überzeugte Prügel-Fetischisten. *ak*

Testmuster von Primal Games, Tel. 02305/42533

Ursprünglich war das kleine japanische Softwarehaus Zoom auf Computerspiele spezialisiert. Das bekannteste Produkt der "Zero Divide"-Erfinder ist "Genocide", ein mittelmäßiges Jump'n'Run, in dem ein kleiner Roboter samt Schwert über den Bildschirm tapst. 1991 für X68000 vorgestellt, erschienen 1992 verschiedene Umsetzungen (u.a. für PC-Engine). "Genocide 2" wiederum wurde 1993 von Kemco für das Super NES umgesetzt.


Während Euch Draco mit seinem heißen Atem röstet, fuchtelt Cygnus mit dem Lichtschwert herum.


In den oberen Bildschirmecken wird angezeigt, wie demoliert Eure Metallhaut ist.


Aus dem Ring fliegt Ihr nur selten. Meistens hält sich Eure Figur am Rand der Arena fest und springt zurück.

Haut Ihr dem Gegner einen Stahlpanzer kaputt, fliegen die Einzelteile über den Bildschirm.

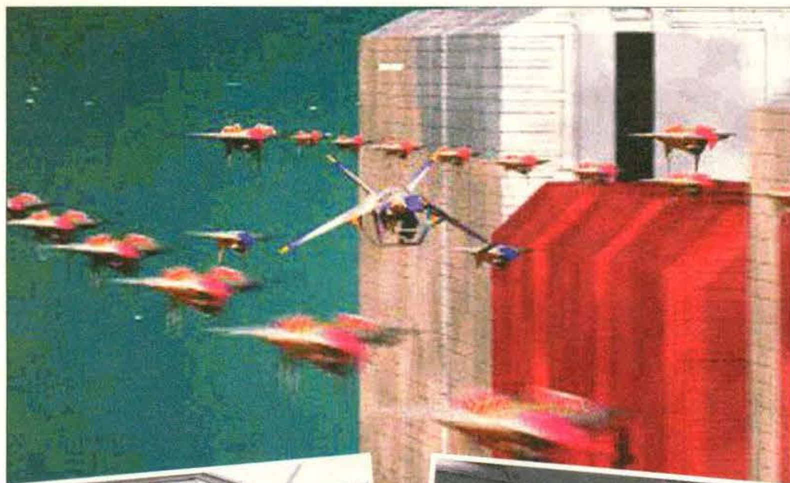

Kawumm: Wild 3 ballert mit einer futuristischen Schrotflinte auf Euch.

ZERO DIVIDE

ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	ZOOM
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	64 %

Futuristisches Beat'em-Up mit einmaligen Schlägertypen und toller Grafik. Spielerisch zu eintönig.




Flug durch eine Raumbasis: Der Sternenhimmel im Hintergrund mutiert gleich zu einer Wand.


Bevor Ihr Euch mit dem Obermotz duellieren könnt, müßt Ihr mit Einzelschüssen den versperrten Gang freiballern.

Zeitgeist

Eine außerirdische Flotte steuert die Erde an und fegt die letzten Verteidiger aus der Umlaufbahn. Bevor uns der Planeten-Zerstörer der Aliens erreicht, schicken die Venus-Verbände einen wackeren Verteidigungskämpfer. Euer Echtzeit-Jäger ballert sich durch Asteroidenfelder, weicht riesigen Zerstörern aus und irrt auf der Suche nach dem nächsten Endgegner durch stählerne Tunnelsysteme. Feindjäger oder Schlachtschiffe verglühen nach hektischem Einzelbeschuß oder werden in "Panzer Dragoon"-Manier anvisiert und mit zielsuchendem Raketenhagel in ihre Polygone zerblasen. Wer den Perspektiven-Wechsel ins Cockpit wagt, genießt zwar freie Sicht, kann aber weder die Ausmaße seines Schiffes abschätzen noch rechtzeitig feindlichem Beschuß ausweichen.

Wegen schlampiger Echtzeit-Berechnung und lieblosem Spieldesign ist eine faire Flugkontrolle unmöglich: Komplette Schiffsfronten oder Tunnelwände verschwinden plötzlich und tauchen erst kurz vor einer Kollision wieder auf, die finstere Bildschirmdarstellung zwingt selbst bei maximaler Monitorhelligkeit zum Blindflug. Weil Ihr Euren Blickwinkel weder zu Seite drehen noch Euren Rücken decken könnt, seid Ihr feindlichen Hinterhalten schutzlos ausgeliefert. Während Kurs und Blickrichtung Eures Schiffes vorgeschrieben sind, fällt Euch der Feind mit kontinuierlichem Beschuß in den Rücken.

Taito präsentiert mit dem 3D-Shooter "Zeitgeist" ein Paradebeispiel für eine überflüssige Vorspann-CD: Habt Ihr Euch am edel gerenderten Raumschlachten-Intro sattgesehen, überkommt Euch im folgenden Polygon-Debakel schlagartig die Ernüchterung. Farblose Texturen, zu leise abgemischte Techno-Langweiler und ein fantasieloses Szenario schrecken selbst Action-Fanatiker ab. "Starwing"-Kenner ärgern sich über peinliche Kopien. *rb*

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084


Kleine Gegner nehmt Ihr mit automatischer Zielvorrichtung ins Visier. Die Schußfolge erledigt alle auf einmal.

ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	46%

Katastrophale "Starwing"-Action in Texture-Tracht: Irdisches Flieger-Aß kämpft gegen flackernde Polygon-Armada.


Via "Select"-Taster schaltet Ihr die mannigfaltigen Perspektiven durch (Bilderserie rechts).








Boxer's Road

Eine ungewöhnliche Boxsimulation: In "Boxer's Road" steigt Ihr nicht einfach in den Ring, um dem Gegner tüchtig einzuheizen, Ihr bestimmt den kompletten Tagesablauf Eures Athleten. Erst helft Ihr dem virtuellen Rocky durch die Geburtswehen (Größe, Gewicht, Statur, etc.), dann wird vielfältige Aufbauarbeit geleistet und ein Sparringspartner herausgefordert – bis Ihr schließlich zum ersten Fight vor großem Publikum antretet. Wahlweise könnt Ihr etwas unkomplizierter gegen einen menschlichen Widersacher boxen.

Den Ring samt Polygon-Boxern betrachtet Ihr aus vielen Sichtwinkeln (u.a. Vogelperspektive, Seitenansicht, Boxer von vorne oder von unten), beinahe alle verfügbaren Feuerknöpfe werden für den abwechslungsreichen Schlagabtausch eingesetzt. Die Grafik ist dabei nur durchschnittlich (kaum Texturen), Musik und vor allem Soundeffekte enttäuschen. Wie gut "Boxer's Road" wirklich ist, wird erst eine englischsprachige Version zeigen, da die meisten Texte in japanisch gehalten sind und es mit simplem Draufloskloppen nicht getan ist. Die Wertung ist deshalb mit Vorsicht zu genießen (Tendenz: höher), der Import-Titel nur von Box-Fetischisten oder Japano-Insidern. *mg*

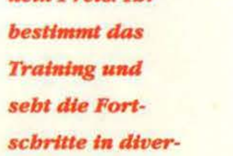
Muster von Primal Games, Castroprauxel, Tel. 02305/42533

ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NEW
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	62%

Schwer verständliche Boxsimulation mit Polygon-Fightern und ausgiebigen Trainingseinheiten.



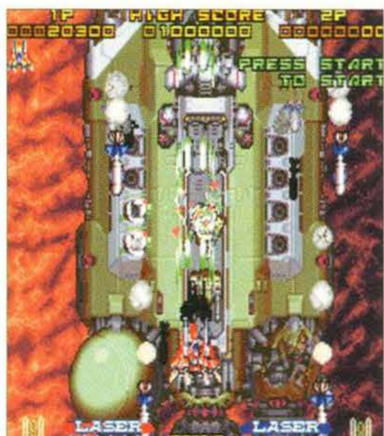
Ohne Fleiß kein Preis: Ihr bestimmt das Training und seht die Fortschritte in diversen Statistiken.

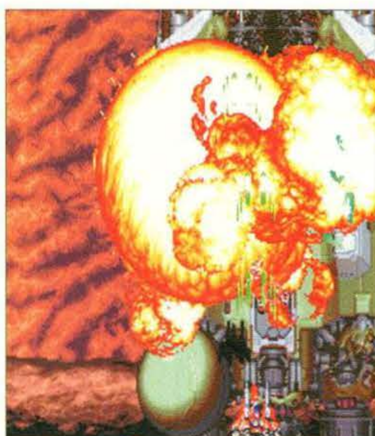




PLANET SATURN







Vor und nach Eurem Angriffswirbel: Während das Riesenraumschiff vor und zurück über den Bildschirm scrollt, schießt Ihr die einzelnen Teile in Schutt und Asche.



Keine Probleme in Level 4: Im Zwei-Spieler-Modus ist's deutlich einfacher.

Der Vorspann ist enttäuschend. Euch wird lediglich die ach so komplizierte Anwendung der beiden Feuerwaffen erklärt und die Hintergrundstory in wenigen Standbildern gezeigt. Auch während des Spiels gibt's keine Zwischensequenzen oder Ähnliches.

Layer Section



Noch bevor die aktuelle "Darius"-Episode den Taito-Entwicklungslabors entwischt, nimmt "Layer Section" Kurs auf schießwütige Saturn-Besitzer. Der Arcade-geprüfte Vertikal-Scroller beschert uns sieben Levels, die alleine oder zu zweit gemeistert werden. Dabei könnt Ihr nicht nur aus mehreren Schwierigkeitsgraden wählen ("normal" & mehrere "hard"-Stufen), sondern auch den Bildschirm-Modus einstellen: Entweder votiert Ihr für die Hochkant-Variante mit seitlichen schwarzen Balken oder für Vollbild – dazu müßt Ihr jedoch den Fernseher um 90 Grad drehen.

Wurde das Wohnzimmer entsprechend umgebaut, steht die Alien-Armada schon vor der Tür: Um die Aggressoren abzuwehren, schießt Ihr mit dem Standard-Laser senkrecht nach oben oder visiert eine Etage weiter unten befindliche Feinde mit dem Zielkreuz an. Dieses Fadenkreuz ist in gebührender Entfernung vor Eurem Raumschiff fest angebracht. Sind eine Handvoll Markierungen gesetzt, feuert Ihr die zielsuchenden Raketen ab. Beide Verteidigungswaffen lassen sich unterwegs mit



entsprechenden Power-Ups aufrüsten, weitere Extras gibt's im ganzen Spiel nicht. Anfangs mutet das zweifache Gegner-Anvisieren zwar verwirrend an, doch nach ein paar Minuten gewöhnt man sich an die Methode und freut sich sogar über die taktische Note: Erfasse ich die Aliens schon von weitem mit meinem Fadenkreuz oder lasse ich sie näher an mich ran kommen, um sie dann mit dem Laser vor meinen Augen zu braten? Lediglich der gewünschte 3D-Effekt (Schurke für Laser oder Schurke für Zielkreuz) kommt nicht immer klar rüber.

Abgesehen von diesem Doppel-Schuß bietet "Layer Section" nichts Auffälliges: Die geschliffene Präsentation eines "Philosoma" fehlt ebenso wie spielerische Abwechslung in den einzelnen Levels. Keine FMV-Zwischensequenzen, kein besonderes Intro, 08/15-Hintergrundmusik und praktisch keine Extras: Für ein 32-Bit-Shoot'em-Up Baujahr 95 wahrlich nicht aufregend. Dafür bekommen Traditionalisten gut designte Levels mit wohlweislich postierten Angriffsformationen, imposanten Endgegnern und satter Action geboten. Dank begrenzter Continues hat man "Layer Section" auch nicht gleich durchgezockt, sodaß die wenigen Levels gerade noch verschmerzbar sind. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140





Unterwegs werden die Statuszeilen am oberen und unteren Bildschirmrand oftmals ausgeblendet (Bilder links und mitte). Wer die Infos sofort braucht, drückt einfach Pause.







ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	ANFANG 96
SPIELSPASS	71 %

Vertikal-Scroller für Traditionalisten: Schwache Präsentation, wenig Features, aber pulsierende Action.



Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
SUPER TURRICAN 2	40,00	70,00
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRAINLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
BC KID	30,00	60,00
LOST VIKINGS	10,00	30,00
S. MARIOKART	20,00	45,00
NBA T.E.	20,00	45,00
S. R TYPE 3	20,00	45,00
ROCK N R.RACING	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
SPACE ACE	30,00	60,00
STARWING	30,00	60,00
SUPER ST.FIGHTER 2	40,00	70,00
WWF RAW	10,00	30,00
SUPER CONFLICT	20,00	45,00
SECRET OF MANA	40,00	70,00
SUPER METROID DT.	20,00	45,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
PRO ACTION REPLAY 2	20,00	50,00
DIE SCHLÜMPFE	30,00	60,00
WINGS 2	10,00	30,00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
THEME PARK	50,00	80,00
STARGATE	30,00	60,00
JUDGE DRED	30,00	60,00

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I+PAD	50,00	95,00
ALIEN 3	10,00	30,00
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUBSY 2	20,00	45,00
COOL SPOT	20,00	45,00
DIE SCHLÜMPFE	20,00	45,00
DUNE 2	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	45,00
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
IMG TENNIS	20,00	45,00
KÖNIG DER LÖWEN	20,00	45,00
MICRO MACHINES 2	30,00	60,00
NBA JAM T.E.	30,00	60,00
STORY OF THOR	45,00	75,00
VIRTUA RACING	45,00	75,00
WWF RAW	20,00	45,00
SIDE POCKET	30,00	60,00
DSCHUNGELBUCH	20,00	45,00
PGA EURO GOLF	20,00	45,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
SKELETON CREW	30,00	60,00

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	125,00	199,00
DUNGEON EXPLORER	30,00	60,00
DUNGEON MASTER	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	45,00	75,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FLYING NIGHTMARE	20,00	45,00
POPFUL MAIL	20,00	45,00
SHINING FORCE CD	30,00	60,00

Neo Geo CD 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	250,00	399,00
AERO FIGHTERS 2	30,00	60,00
LAST RESORT	20,00	50,00
NAM 75	20,00	50,00
S. SHOWDOWN 2	40,00	70,00
SAVAGE REIGN	40,00	70,00
SIDEKICKS 2	20,00	50,00
GHOST PILOTS	30,00	60,00
GALAXY FIGHT	40,00	70,00
SENGOKU 2	20,00	50,00
ART OF FIGHTING 2	20,00	50,00
FATAL FURY SPECIAL	20,00	50,00
TOP HUNTER	20,00	50,00
WORLD HEROES PERFECT	40,00	70,00
WINDJAMMERS	30,00	60,00

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS. RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. FZ10 + 2 SPIELE	275,00	499,00
GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERÄTE + SPIEL	250,00	475,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
SYNDICATE	30,00	65,00
STARBLADE	20,00	55,00
SPACE ACE	45,00	80,00
RISE OF THE ROBOTS	10,00	40,00
PANZER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
FIFA SOCCER	20,00	55,00
GEX	30,00	65,00
SLAM'N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00

Sonstiges	ANKAUF	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE	125,00	229,00
SNK NEO GEO SPIELE AB:-	25,00	60,00
JAGUAR SPIELE AB:-	20.00	45.00
NTSC/PAL UMWANDLER NEU	---,--	139,00
220v/110v STROMUMWANDL.	---,--	49.00
GAMEBOY OHNE SPIEL	25,00	45,00
GAME GEAR + SPIEL	45.00	89.00
GAME GEAR + 4 SPIELE	75,00	129,00
GAMEBOY SPIELE AB:-	5.00	15,00
GAME GEAR SPIELE AB:-	10,00	20,00
SUPER GAMEBOY	20,00	45,00
MEGA 32X AUFSATZ	100.00	179.00
SUPER SCOPE + 6 SPIELE	20,00	49,00
CDX ADAPTOR	30,00	60,00
ATARI JAGUAR MIT CYBERM.	125,00	199.00
CHINCH SVHS/SCART KABEL	---,--	30,00
RGB KABELN (ALLE GERÄTE)	---,--	30,00

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	599,90
WIPE OUT	99,90
TOHSHINDEN	99,90
RIDGE RACER	99,90
JUMPING FLASH	99,90
RAPID RELOAD	99,90
NOVASTORM	99,90
LEMMINGS 3D	99,90
DESTRUCTION DERBY	109.90
DISC WORLD	99,90
ACE COMBAT	99,90
WARHAWK	99,90
KRAZY IVAN	99,90
TEKKEN	119.90
STARBLADE	99.90
IMPORT IMPORT	**IMPORT**
GRUNDGERAT JAP MIT SPIEL	899,90
RAYMAN (US)	129,90
TOTAL ECLIPSE (US)	129.90
ZERO DIVIDE (JP)	169.90
ZEIT GEIST (JP)	169,90
FANTASTIC PINBALL (JP)	159.90
BOXERS ROAD (JP)	159.90
COSMIC RACE (JP)	79.90
TWIN GODDESS (JP)	79.90
GEOM CUBE (JP)	79.90
MAHJONG	99.90
GROUND STROKE	169.90
POP N TWINBEE	99.90
TAMA	79.90

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN + SPIEL	799.00
CYBER SPEED	89.90
ROBOTICA	89.90
MYST	99.90
REAL YEMEME	119.90
BUG	99.90
PEBBLE BEACH GOLF	109.90
CLOCKWORK KNIGHT	99.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.90
VIRTUA FIGHTER	99.90
DAYTONA RACING	99.90
IMPORT IMPORT	**IMPORT**
SATURN (JP) MIT DAYTONA	899.90
CLOCKWORK KNIGHT 2	119.90
LAYER SECTION	129.90
SLAM DUNK	149.90
SHIN SHINOBI DEN	129.90
PRETTY FIGHTER	129.90
OUTLAWS OF LOST DYNASTY	129.90
RAMPO	99.90
HEBEREKES POPOON	89.90
VIRTUAL VOLLEYBALL	149.90
SIDE POCKET	119.90
PARODIOUS	109.00
SHINING WISDON	149.90
VICTORY GOAL	109.90

Sega Mega CD2 16 Bit	VERKAUF
SURGICAL STRIKE	119,00
THEME PARK	109.90
SPACE ADVENTURE	119.90
DUNGEON EXPLORER	119.90
ECCO 2	109.90
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109.90

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119.90
COMIC ZONE	119.90
WEAPON LORD	109.00
BATMAN FOREVER	99.90
PITFALL	49.90
MEGAMAN X	119.90
MOTHERBASE 32X	119.90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119.90
DEMOLITION MAN	99.90
FEVER PITCH SOCCER	109.90
SKELETON CREW	99.90
BLOODSHOT	69.90
NBA JAM 32X	99.90
SPACE HARRIER	59.90
JUSTICE LEAGUE	119.90
WAYNE GRETZKY	119.90
NHL 96	99.90

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,00
FLYING NIGHTMARES	99.90
KILLING TIME	109.90
MAZER	119.90
TRIP D	109.90
WICKED 18	119.90
SPACE ACE	119.90
SYNDICATE	109.90
WING COMMANDER 3	109.90

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
COMMAND & CONQUER	99,00
CONSPIRACY	24.90
HAND OF FETE	24.90
STAR TREK 25 ANNIVERSARY	24.90
SCROLL	69.90
HI-OCTANE	99.90
ONE MUST FALL	79.90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89.90
THE VORTEX	89.90
DUNGEON MASTER 2	109.90
1944 ACROSS THE RHEIN	119,00
PERFECT GENERAL 2	99.90
FLASHBACK	79.90
MICRO MACHINES 2	89.90
CHAOS CONTROL	99.90
MASTER OF MAGIC	99.90
VIRTUA CHESS	89.90
MAD NEWS	99.90
STAR TREK A FINAL UNITY	129.90
STARLORD	99.90
ACES OF THE DEEP	99.90
AV NETWORKS	79.90
SILVERLORD	99.90
APACHE LONGBOW	79.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139.90
SECRET OF EVERMORE	119.90
TETRIS 2	119.90
TIM IN TIBET	139.90
CHRONO TRIGGER	149.90
WIZARDRY V	99.90
OBITUS	99.90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS IV	139.90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	129.90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129.90
THEME PARK	129.90
BOMBERMAN 3	129.90
CASPER	129.90
PRIMAL RAGE	119.90
PUTTY SQUAD	129,00
FOREMAN FOR REAL	119.90
BATMAN FOR EVER	119.90
DUNGEON MASTER	139.90
PACMAN 2	119.90
LUFIA	99.90
POCKY N ROCKY 2	129.90
CASTLEVANIA 2	129.90
KAWASAKI SUPER BIKES	119.90
TOP GEAR 3000	129.90
PINOCCIO	129.90
DONALD IN MAUI MULLARD	129.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LUFIA 2	139.90
MARKOS MAGIC FOOTBALL	79.90
7th SAGA 2	139.90
WARIOS WOODS	99.90

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIY & OBERLIX	69.90
BUBBLE BOBBLE 2	69.90
CASPER	69.90
NIGEL MANSELL	59.90
TETRIS 2	59.90
STREETFIGHTER 2	69.90
MICKEYMOUSE 5	69.90
KIRBYS DREAMLAND 2	69.90

Sega Game Gear	VERKAUF
F1 CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49.90
TOME & JERRY	69.90
STARGATE	49.90
WIZARD PINBALL	49.90
MICKEY MOUSE 3	79.90
FATAL FURY SPECIAL	79.90
SUPER COLUMNS	69.90
SONIC DRIFT	69.90

SNK NEO GEO CD 32 Bit	VERKAUF
THRASH RALLY	89,00
SIDEKICKS 1	89.90
BLUES JOURNEY	89.90
BASEBALL STARS	79.90
SOCCER BRAWL	79.90
WORLD HEROES	89.90
BASEBALL 2020	89.90
SENGOKU 1	79.90
TOP PLAYERS GOLF	59.90
CYBERLIP	89.90
SUPER SPY	59.90
FATAL FURY 1	59.90
MAHJONG	59.90
KING OF FIGHTERS 95	119.90
PANIC BOMBER	129.90
SIDEKICKS 3	129.90

Jaguar 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	119,00
ZOOL 2	69.90
TROY AIKMAN FOOTBALL	89.90
VAL D'ISERE	89.90

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699.90
FOREST GUMP	49.90
FLASHBACK	79.90
BURN CYCLE	119.90
RISE OF THE ROBOTS	89.90
CHAOS CONTROL	99.90
STAR TREK I-VI	39.90
MR BEAN	39.90
ANIMAL INSTINCT	49.90
KNEBWORTH	49.90
BERTELSMAN LEXICON	279.90

Zubehör & Hardware	
SUPER NINTENDO KONSOLE	179,90
SNES CONTROL PAD	29.90
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	30.00
SNES ASCii PAD	49.90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99.90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79.90
SNES ARCADE JOYSTICK	79.90
MEGADRIVE 2 KONSOLE	189.90
SEGA MOUSE	79.90
MD PRO ACTION REPLAY 2	89.90
SONY CONTROL PAD	49.90
SONY EXTENSION CABLE	29.90
SONY MOUSE	49.90
SONY MEMORY CARD	49.90
SATURN CONTROL PAD	49.90
PRO. ACTION R. SATURN	99.90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	99,00
LENKRAD SATURN	139.90
JOYBOARD SATURN	99.90
CDi ROLLERCONTROLLER	119.90
CDi INFRA ROT PADS	119.90
CDi GAMEPAD	59.90
MCD 2 BACK-UP RAM	99.90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59.90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39.90
3DO GOLDSTAR PAD	99.90
3DO INFRA ROT PADS	139.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

Porto (Inland)	: 6,00DM
Post-Nachnahme	: 6,00DM
Porto (Ausland)	:15,00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Laden
Mo.-Fr. 10.00 bis 20.00 Versand
Sa. 10.00 bis 14.00 Laden/Versand
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Laden/Versand

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016

-66017

Täglich Bis 20:00 Uhr

Händler Service

Händler Anfragen erwünscht (gegen Gewerbenachweis)

Fax.: 0541-66015

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT Ohne Spiel **599,- DM**

SEGA SATURN DT mit 1 Spiel **799,- DM**

NEO GEO CD mit Spiel nach wahl **699,- DM**

GOLDSTAR 3 DO mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.

PLANET SATURN





Auf deutscher, amerikanischer oder japanischer Seite spielt Ihr im "Military Commander" die signifikanten Schlachten der 2. Weltkriegs.



Kein Spiel für Pazifisten: Simuliert werden über hundert Vehikel und Waffentypen, Weiterentwicklungen und Modifikationen.



Alte Spielmechanik mit neuer Optik und exotischen Schauplätzen: Ein japanisches Geschwader jagt ein niederländisches Schlachtschiff im Pazifik.

Der Spieletyp (militärische Simulation) und die Thematik (Das dritte Reich gegen den Rest der Welt) sind in Deutschland umstritten, unter japanischen Jugendlichen aber ein Renner. Auch wenn man solch vereinfachter und einseitiger Darstellung des 2. Weltkriegs kritisch gegenübersteht, zieht man den Hut vor Präzision und Aufwand der "Commander"-Serie . Spielerisch stimmt einfach alles. Nur Hardcore-Strategen mit "Avalon Hill"- und "SSI"-Vergangenheit murren über den lapsigen Umgang mit militärischen und geographischen Maßstäben.

World Military Commander



Geschichtsstunde für Saturn-Besitzer: Mit dem "World Advanced Military Commander" erscheint das Remake eines bis heute ungeschlagenen Mammut-Strategiespiels, das zuletzt 1992 als "Advanced Military Commander" die Importläden unsicher machte. Das Mega-Drive-Modul war die Neuauflage eines PC-Originals des Japano-Herstellers System Soft aus dem Jahre 1988. Sega nahm sowohl die 16-Bit-Version, als auch das Saturn-Spiel in die eigenen Hände und schnitt die Geschichtssimulation millimetergenau auf die jeweilige Hardware zurecht. Die Übersichtskarte, auf der Ihr Eure Truppenbewegungen plant und ausführt, blieb nahezu unverändert. Doch im Duell-Bildschirm rollen nun keine Mini-Vehikel mehr herum: Auf dem Saturn zoomen und rotieren 3D-Flugzeuge, Schiffe und Versorgungslastwägen.

Spielerisch wurde der "Military Commander" etwas vereinfacht, dafür aber räumlich erweitert. Auf dem Saturn dürft Ihr wählen, ob Ihr in eine deutsche, amerikanische oder japanische Uniform schlüpft. Statt einer gewaltigen Campaign wie in der Mega-Drive-Version gibt´s nun drei kürzere, einen deutschen, einen japanischen und einen amerikanischen Feldzug – u.a. mit der Seeschlacht von Midway und dem Kampf um den Guadakanal. Egal, für welchen Feldzug oder welches Einzelszenario Ihr Euch entscheidet: Von Anfang an werdet Ihr mit einem harten Gegner und einem unüberschaubaren Waffenarsenal konfrontiert. Kurzgehaltene Einführungsszenarien wie in der Mega-Drive-Version gibt's diesmal nicht. Im Lauf einer Kampagne werden nahezu alle Fahr- und Flugzeugtypen, Schlachtschiffe und Versorgungs-Vehikel des zweiten Weltkriegs simuliert. Elemente klassischer amerikanischer Tabletop-Simulationen ("Zone of Control", Erfahrungs- und Bewegunspunkte) wurden mit ausgereifter Benutzerführung kombiniert – die Steuerung der Armeen wird Euch so leicht gemacht, daß Ihr mit etwas Mühe sogar die vorliegende japanische Version versteht. Nur die Hintergrund- und Zusatzinfos bleiben Euch auch langfristig verschlossen. Eine US-Version ist nicht geplant.

Der 32-Bit-"Commander" ist nicht so ausgereift wie sein 16-Bit-Vorgänger. Die 3D-Kampfeinspielungen sehen bombastisch aus, schlucken aber zuviel Zeit. Schaltet sie aus und Ihr habt ein fesselndes Commander-Update mit neuen Missionen an exotischen Schauplätzen. Zapp Games, Mainz, Tel. 06131/230492



Im Menü-Gestrüpp stoßt Ihr nur selten auf ein verständliches Schaubild: Eine strategische Karte des Frankreich-Feldzugs.



Klare Darstellung, praktische Benutzerführung: Durch dunkle und helle Felder werden Euch Routen und Ziele vorgeschlagen.

ab 16 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	86%

Ultra-militaristischer Japano-Klassiker im 32-Bit-Gewand: Zugunsten der 3D-Animationen wurde spielerisch abgespeckt.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

AERO THE ACRO-BAT 2	59,95
ALADDIN	79,95
ALIEN SOLDIER	89,95
ANIMANIACS	59,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
BOOGERMAN	69,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
COMIX ZONE	109,95
COOL SPOT	59,95
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	89,95
Desert Demolition-R.Runner	79,95
DIE SCHLÜMPFE	69,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DYNAMITE HEADY	49,95
E.A. IMG INT.TOUR TENNIS	49,95
EARTH WORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
F1 WORLD CHAMPIONS.	69,95
FIFA SOCCER '95	59,95
FOREMAN FOR REAL	89,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JUDGE DREDD	69,95
JUNGLE STRIKE	89,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
LANDSTALKER	109,95
LIGHT CRUSADER	119,95
LOTUS 2	49,95
MARIO BASLER SOCCER	89,95
MEGA SWIV	59,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
MEGA MAN - Willy Wars	109,95
MICRO MACHINES 2 <A>	69,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NFL QUATERBACK	59,95
NHL HOCKEY '96	99,95
PAGEMASTER	69,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF 2	59,95
PGA TOUR GOLF 3	69,95
PRIMAL RAFE	99,95
PROBOTECTOR	69,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SD VALIS <Shooting> jap.	59,95
SEAQUEST DSV	89,95
SHINING FORCE 2	89,95
SKELETON KREW	59,95
SLAM MASTER	109,95
SOLEIL	109,95
SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	69,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	59,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2	99,95
SYNDICATE	59,95
TAZMANIA 2	59,95
THEME PARK	99,95
TOTAL FOOTBALL	79,95
TRUE LIES	59,95
URBAN STRIKE	59,95
VIRTUA RACING	129,95
WARLOCK	69,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
X-MEN 2	89,95
INTERNATIONAL RUGBY	29,95
J. NICKLAUS GOLF POWER C.	39,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
LHX ATTACK	39,95
MAN OVERBOARD	39,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	39,95
	49,95
MEGA-LO-MANIA	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	49,95
MOONWALKER	39,95
MR. NUTZ	39,95
MISS PACMAN	59,95
MUTANT L. FOOTBALL	29,95
NBA JAM	49,95
NBA JAM TOURNAMENT	69,95
NBA SHOWDOWN	39,95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMYS BEACH BABES	29,95
PAC-MANIA	49,95
PELE WORLD. SOCCER	29,95
PHELIOS	29,95
PITFALL	39,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. BASEBALL '94	39,95
RASENMÄHERMANN	39,95
RED ZONE	49,95
REVENGE OF SHINOBI	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	39,95
SHAQ FU	39,95
SKITCHIN	29,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
SONIC PACK:	
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's	99,95
STEEL TALONS	39,95
STREETFIGHTER 2	49,95
STREETS OF RAGE 1 & 2	je 49,95
STRIDER 2	39,95
SUPER KICK OFF	39,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
TALMIT'S ADVENTURE	29,95
TECHNO CLASH	29,95
T 2 - Judgment Day <A>	29,95
TOE JAM & EARL 2	39,95
TOUGHMAN CONTEST	49,95
WINTER OLYMPICS	29,95
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP ITALIA '90	29,95
WORLD CUP USA '94	29,95
WWF RAW	59,95
YOGI BEAR	49,95
ZERO THE KAMIKAZE SQIR.	59,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL	39,95

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer	89,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BACK TO THE FUTURE 3	39,95
BALLZ 3D	29,95
BARKLEY SHUT & UP	44,95
BILL WALSH FOOTBALL	29,95
BLADES OF VENGEANCE	29,95
Bloodshoot / Battle Franzy	49,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	49,95
COMBAT CARS	39,95
CORPORATION	29,95
Cosmic Space. & Fantastic Dizzy	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DRACULA	29,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
FLINK	39,95
GAUNTLET 4	29,95
GENERATION LOST	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HAUNTING	39,95
HAVOC	39,95
HURRICANES	49,95
HYPERDUNK	29,95
INCREDIBLE HULK	39,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
2 INFAROTS JOYPADS	49,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER	59,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD - Verlängerung	12,95
RGB <Scart> 1 / 2 KABEL	je 24,95

MEGA CD:

2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	89,95
ADAPTER US / PAL	69,95
BACK UP RAM	69,95
ANDROID ASSAULT	US 79,95
BATMAN RETURNS	19,95
BC RACERS	49,95
BEAST 2	59,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ETERNAL CHAMPIONS	89,95
FAHRENHEIT	89,95
FIFA SOCCER	59,95
FLYING NIGHTMARES	69,95
FORMULA 1 RACING	US 69,95
HOOK	39,95
KEIO FLYING SQUAD	89,95
LUNAR 2	US 119,95
NBA JAM	49,95
NHL '94	49,95
POWERMONGER	29,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SHINING FORCE	89,95
SNATCHER	89,95
SOULSTAR	59,95
SYNDICATE	99,95
THEME PARK	89,95
WORLD CUP USA 94	59,95

SEGA 32 X:

GOLF MAGAZINE	99,95
KNUCKLES' CHAOTIX	99,95
METAL HEAD	119,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP.	109,95
SLAM CITY-S.Pippen <CD>	89,95
STELLAR ASSAULT	99,95
SUPER SPACE HARRIER	79,95
Toughman Contest Boxing	89,95
VIRTUAL HYDLIDE	109,95
WWF RAW	99,95

SATURN HARDWARE:

SATURN & Virtua Fighter	829,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

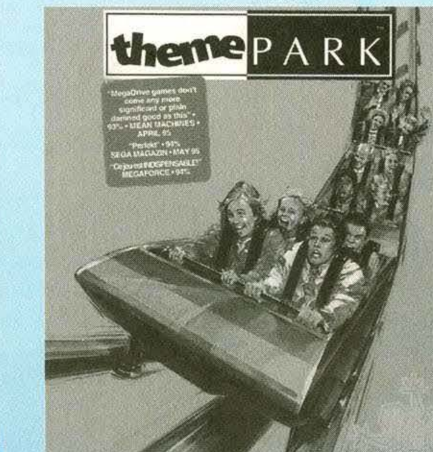
Bug	99,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CYBERIA	119,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
FANTASY PINBALL	jap. 119,95
G.AXE - DUEL	jap. 119,95
GALE RACER	jap. 119,95
GREATEST NINE	jap. 109,95
LAYER SECTION	jap. 119,95
Magic Knight Ray Earth	jap. 109,95
MYST	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
PANZER DRAGOON	109,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
RACE DRIVIN	jap. 99,95
ROBOTICA	89,95
SHINING WISDOM	jap. 119,95
SHINOBI X	99,95
STREETFIGHTER-The Movie	89,95
SUIKO ENBO	jap. 119,95
THEME PARK	109,95
TWIN BEE DELUXE	jap. 119,95
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	99,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	99,95
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VR BASEBALL	109,95

GAME GEAR:

ACTION REPLAY	59,95
CASTLE OF ILLUSION	49,95
CHUCK ROCK 2	49,95
DESERT STRIKE	49,95
DONALD DUCK-Deep Duck	39,95
DONALD DUCK-Lucky Time	39,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
HALLEY WARS	39,95
KLAX	39,95
MICKEY MOUSE 2	49,95
MICRO MACHINES	39,95
NBA JAM	49,95
OLYMPIC GOLD	49,95
OUTRUN	39,95
PETE SAMPRAS TENNIS	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
POWERSTRIKE	39,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	49,95
SHINOBI 1	29,95
SHINOBI 2	39,95
SONIC	29,95
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC SPINBALL	49,95
STREETS OF RAGE	39,95
SUPER MONACO GP 2	49,95
SUPER SPACE INVADERS	39,95
TERMINATOR	39,95
WORLD CUP SOCCER	49,95

MANGA:

verschiedene Titel	ab 19,95



THEME PARK Mega Drive & S-Nes je 99,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	49,95
ACTRAISER 2	69,95
ADDAMS FAMILY 1	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
AERO THE ACROBAT <A>	49,95
AERO THE ACROBAT 2	69,95
ARDY LIGHTFOOT	49,95
ART OF FIGHTING <A>	59,95
AXELAY	49,95
BLACKHAWK <A>	59,95
BLACKHAWK	69,95
BLAZING SKIES <A>	39,95
BRAINIES	49,95
BRAWL BROTHERS	49,95
BRUTAL	49,95
Champion World Class Soccer	34,95
CHESSMASTER <A>	39,95
CHOPLIFTER 3 <A>	39,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYFIGHTER 2	59,95
CLAYMATES	39,95
COOL WORLD <A>	49,95
CRASH DUMMIES	49,95
DARIUS TWIN <A>	39,95
DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGELBUCH <A>	59,95
EARTHWORM JIM	69,95
EEK! THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
F1 WORLD CHAMPIONS.E.	79,95
FIEVEL-Der Mauswanderer <A>	69,95
FIFA SOCCER	59,95
FLASHBACK	49,95
GHOUL PATROL<Zombie 2>	39,95
GOOF TROOP <A>	39,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	49,95
HULK	39,95
INDIANA JONES G.ADV.	59,95
JACK NICKLAUS GOLF <A>	49,95
JURASSIC PARK <A>	49,95
JURASSIC PARK 2	59,95
K.K. Player Manager <A>	49,95
KICK OFF 3	49,95
KING ARTHUR'S WORLD <A>	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEMMINGS <A>	49,95
LEMMINGS 2	49,95
LETHAL WEAPON <A>	49,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGIC SWORD <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95
	49,95
MEGA MAN X	59,95
METAL MARINES	49,95
MICKEY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ <A>	49,95
NFL QUATERBACK	59,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
N. MANSELL WORLD C.<A>	69,95
OPERATION STARFISH	69,95
PAC-ATTACK <A>	49,95
PAGEMASTER	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINK PANTHER <A>	49,95
PINBALL FANTASIES	59,95
PIRATES OF THE DARK W.	59,95
PLOK <A>	49,95
POCKY & ROCKY <A>	49,95
POP'N TWIN BEE 1 & 2	je 49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	59,95
RASENMÄHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP Vs.TERMINATOR	59,95
ROCK'N ROLL RACING <A>	59,95
S.O.S.-SINK OR SWIM	49,95
SHAQ FU <A>	39,95
SKYBLAZER <A>	49,95
SMASH TENNIS	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPIDERMAN - Animated	59,95
SPIDERMAN - X-MEN	59,95
STAR WING	39,95
STREET RACER	59,95
STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
STREETFIGHTER 2 TURBO	69,95
STRIKER <A>	39,95
SUPER ADV. ISLAND <A>	49,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	59,95
SUPER CONFLICT	59,95
SUPER MARIO KART	69,95
SUPER DROP ZONE	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
S. MARIO ALL STARS <A>	59,95
SUPER MARIO WORLD <A>	49,95
SUPER METROID <A>	69,95
SUPER MORPH	39,95
SUPER PANG	39,95
SUPER PUTTY <A>	39,95
SUPER STAR WARS <A>	49,95
SUPER TENNIS	39,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
SYNDICATE	59,95
TERMINATOR 2-J. DAY	49,95
TIME SLIP <A>	39,95
TRODDLERS <175 Levels> <A>	49,95
TROLL ISLAND <A>	49,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	39,95
VORTEX	39,95
WARLOCK	49,95
WHERE IN THE WORLD IS C.S.	49,95
WORLD CUP USA '94	49,95
WWF RAW	69,95
X-KALIBRE 2097	39,95
YOGI BEAR	59,95
YOSHI'S COOKIE <A>	49,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZELDA 3	69,95
ZERO THE KAMIKAZE S. <A>	69,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL	39,95

SUPER NINTENDO:

BATMAN FOREVER	109,95
BIOMETAL <A>	99,95
BRAIN LORD	US 69,95
CAPTAIN COMMANDO	99,95
CHRONO TRIGGER <Nachfolger von Final Fantasy 3>	US 139,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST <A>	89,95
DIRT RACER FX	99,95
DONKEY KONG COUNTRY	109,95
DRAGON VIEW	US 89,95
EARTHBOUND	US 109,95
EYE OF THE BEHOLDER	US 89,95
FINAL FANTASY 2	US 129,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
F.F.3 Spielberater <480 Seiten>	49,95
FLINTSTONES	74,95
FLINTSTONES-The Movie<A>	79,95
FOREMAN FOR REAL	99,95
GEMFIRE	US 79,95
HEBEREKE POPOON <A>	69,95
HEBEREKE POPOON 2	89,95
ILLUSION OF TIME	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95

KILLER INSTINCT

KILLER INSTINT 139,95 — S-Nes

ITCHY & SCRATCHY	69,95
JELLYBOY <A>	79,95
JUDGE DREDD	89,95
JUNGLE STRIKE	89,95
JUSTICE LEAGUE	79,95
KID CLOWN IN CRAZY C.	69,95
KILLER INSTINCT	139,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	79,95
LORD OF DARKNESS	US 79,95
LORD OF THE RINGS	US 89,95
L. MATTHÄUS SOCCER	99,95
LUFIA	US 89,95
M. BASLER SOCCER <A>	99,95
MEGA MAN 7	99,95
MEGA MAN X 2	99,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
Mickey & Minni Mystery Circus	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	79,95
NBA LIVE '95	109,95
PAC IN TIME	69,95
PAC MAN 2	109,95
PITFALL	69,95
POCKY & ROCKY 2	69,95
SHADOW RUN	99,95
SIDEPOCKET <Billiard>	79,95
SIM CITY	89,95
SLAM MASTERS <Catchen>	79,95
SOCCER SHOOTOUT	89,95
SOULBLAZER	99,95
SPIKE MAC FANG	US 89,95
STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
STARGATE	69,95
AIR COMBAT	89,95
ASSAULT RIGS <24.11>	89,95
Battle Area Toshinden	89,95
CYBERSLED	89,95
Destruction Derby	99,95
DIGITAL PINBALL	89,95
DISK WORLD	89,95
EXTREME GAMES	89,95
HEBEREKE POPOON 2	89,95
INT. CHAMP. SOCCER	89,95
JUMPING FLASH	89,95
KILLEAKTHE BLOOD	89,95
KRAZY IVAN <24.11>	89,95
LEMMINGS 3D	89,95
LOADED	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NOVASTORM	89,95
PARODIUS	89,95
PHILOSOMA <24.11>	89,95
RAIDEN PROJEKT	89,95
RAPID RELOAD	89,95
RIDGE RACER	99,95
SHELL SHOCK	89,95
Spot Goes To Hollywood	89,95
STARBLADE ALPHA <24.11>	89,95
STREETFIGHTER - The Movie	89,95
TEKKEN <10.11>	109,95
THEME PARK	89,95
TOTAL ECLIPSE TURBO	89,95
TWISTED METAL <24.11>	89,95
WAR HAWK	89,95
WIPE OUT	99,95

SUPER BC KID	99,95
SUPER MARIO WORLD 2	119,95
SUPER PINBALL	69,95
SUPER PUNCH OUT	69,95
S.RETURN OF THE JEDI	79,95
SUPER TURRICAN 2	99,95
THEME PARK	99,95
TOTAL FOOTBALL	99,95
TURBO TOONS	79,95
UNIRALLY	99,95
X-MEN	109,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES Konsole & Fifa Soccer & S. Mario All Stars	269,95
2 INFAROT-JOYPADS	69,95
6 SPIELER ADAPTER	49,95
ADAPTER US / PAL "Fire"	29,95
ACTION REPLAY 3	89,95
FIGHTER STICK SN "Fire"	79,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	24,95
SV 334 <durchsichtig>	29,95
SV 337 Pad	59,95
SV 338 Topfighter	119,95
ULTRA 2 in ONE PAD	39,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95
ACTION REPLAY	49,95
AKKULADER & LADEGERÄT	59,95
AUTO ADAPTER	9,95
COOL SPOT	39,95
KIRBYS PINBALL <A>	39,95
MEGA MAN 4	49,95
MR. NUTZ <A>	39,95
PAGEMASTER	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	39,95
SAMURAI SHOWDOWN	39,95
SEQUEST DSV	39,95
WWF - Super Star 2 <A>	39,95

3 DO :

3 DO Gebraucht-Konsole	599,95
3 DO Games Gebraucht	ab 49,95

PLAY STATION:

PLAY STATION "Hardware"	579,95
Controller	59,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95

Händleranfragen erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • **Händleranfragen erwünscht !!!**

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

3DO ZONE


Vom Reaktor zum Tentakel-Druiden: Ihr sammelt Schußextras und ballert wild drauf los.


Befreite Geiseln hinterlassen Bonus-Plaketten: Während der Rettungsaktion umlagern Euch Mini-Mechs.


Die Wände dienen weder als Hindernis noch als Schutz: Nach einem Treffer verschwinden die Stahl-Reihen.

Mazer

3DO





Nach einer Serie von FMV-Ballereien ("Space Pirates" & Co.) versucht sich American Laser Games nun am Puzzle-Genre. In "Mazer" hetzt Ihr einen von vier unterschiedlichen Helden durch isometrische Digi-Labyrinthe. Ihr befreit Gefangene, sammelt Schutzschirme und Power-Ups und prügelt auf Reaktoren ein: Bricht der Schild der Energiestation zusammen, mutiert sie zum Roboter-Obermotz und explodiert nach hitzigem Zweikampf in einer gerenderten Sequenz. Ihr studiert die aktuelle Level-Bilanz und stöbert im folgenden Abschnitt unter Zeitdruck Plaketten auf. Wer nach dem ersten Abschnitt noch erstarrt vor der Konsole hockt, feuert spätestens jetzt die CD in die Mülltonne: Verpixelte Grafiken und Bildwechsel-Animationen frustrieren selbst den anspruchslosen Beobachter, die schludrige Steuerung verdammt Euer Armuts-Sprite zu Kettenkollisionen. Der taktische Wert der fantasielosen Irrgartenkonstrukte liegt nahe an der Nullgrenze, die Labyrinth-Idee bleibt spielerisch ebenso ungenutzt wie der schwachsinnige Wechsel zwischen verschiedenen Kameraeinstellungen- und -Entfernungen. Wer seine Freunde mit wirrem Grafik-Müll entsetzen will, greift zu. Ich erhole mich derweil von der schockierenden Test-Session. *rb*

ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	AMERICAN LASER
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	23%

Das katastrophale Irrgarten-Gestolpere mit mieser Digi-Optik eignet sich bestenfalls als neues Strafvollzugsmittel.




Disput mit der Freundin: Die gekidnappte Kimberly macht den vertrottelten Dexter über Funk zur Schnecke.


Hämmert auf den A-Knopf ein und steuert nach rechts: Dexter quetscht sich zwischen den Robotern hindurch.


Dexter kurz vor der Verwandlung zum "Space Ace": Drückt die A-Taste in Folge und mutiert zum Superhelden.







ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	READYSOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	54%

FMV-Klassiker aus den Bluth-Studios: Zeichentrickfans frohlocken, der Rest beklagt mangelnde Interaktion.

Space Ace



Nach "Dragons Lair"-Ritter Eric turnt der zweite (und letzte) FMV-Held der Don-Bluth-Studios aufs 3DO. Weltraum-Ass "Space Ace" will seine Freundin Kimberly aus den Klauen vom Weltraumschurken Borf befreien: Der fette Pirat hat sich in seiner Raumfestung verschanzt, die Rettungsaktion leidet unter dem verweichlichten Alter-Ego Eures Titel-Helden. Zum muskelstrotzenden Kraftpaket mutiert Ihr nur für wenige Sekunden, den Rest der FMV-Opera erlebt Ihr aus Sicht des schwächlichen Dexter. Wie "Dragons Lair" ist "Space Ace" ein aufwendiger Animations-Streifen, der auf Eure sporadischen Pad-Kommandos wartet. Ace alias Dexter springt über Hindernisse, weicht feindlichen Attacken aus, düst mit einem Jäger durchs All und ballert schmierige Aliens über den Haufen.

Wer auf interaktive Zeichentrickabenteuer und Cartoon-Humor steht, greift zu: Der Schwierigkeitsgrad ist fair, die Steuerung eindeutiger als das frustrierende "Dragons Lair"-Geschlingere. FMV-Muffel nehmen Abstand. *rb*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	**dt**	**129.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aero the Akrobat 2	uk	94.00
Air Cavalry	dt	99.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman Forever	**dt**	**119.00**
Beavis and Butthead	dt	109.00
Big Sky Trooper	**dt**	**114.00**
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	149.00
Congo	dt	99.00
Cut Throat Island	**dt**	**114.00**
Demolition Man	**dt**	**109.00**
Demons Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donald in Maui Mallo	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim	dt	79.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
F1 Championship	dt	99.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Frank T. Big Hurt B.	**dt**	**114.00**
Green Latern	**dt**	**119.00**
Hebereke 2	dt	89.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Int.Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Madden Football 96	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	**dt**	**139.00**
Legend	dt	99.00
Lion King (24 Meg)	dt	109.00
Lost Vikings 2	**dt**	**99.00**
Madden 95	dt	79.00
Mario Andretti Rac.	**dt**	**109.00**
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mask	dt	115.00
	dt	114.00
Mega Man X 2	dt	109.00
Mega Men 7	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	**dt**	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	dt	99.00
NBA Live 95	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**99.00**
Porky Pig's H.Hol.	**dt**	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Punch Out!	dt	109.00
Putty Squad	**dt**	**119.00**
Realm	dt	119.00
Revolution X	**dt**	**114.00**
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scooby Doo	**dt**	**114.00**
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**124.00**
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	**dt**	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Turrican 2	**dt**	**119.00**
Urban Strike	dt	119.00
Vortex	dt	124.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	119.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	119.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Zelda-Link t.t. Past	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Blackhawk	dt	69.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	uk	69.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Rise of the Robots	**dt**	**49.00**
Sparkster	dt	49.00
Star Wars 3	dt	69.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	dt	49.00
Street Racer	dt	49.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Syndicate	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Game Mage 2	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb.Mario Worl.2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Asterix & Obelix	**dt**	**59.00**
Asteroids & Missile	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
John Madden 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Men 4	dt	59.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**64.00**
Pack Panic	dt	45.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00
Pinocchio	dt	59.00
Primal Rage	**dt**	**59.00**
Riddick Bowe Boxing	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	**dt**	**49.00**
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Battletank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris	**dt**	**45.00**
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	dt	59.00
Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	65.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Fifa Soccer	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy weiß	dt	109.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Batman Forever	**dt**	**114.00**
Beavis and Butthead	dt	89.00
Bram Stocker Dracula	dt	89.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Donald Duck Maui Ma.	**dt**	**109.00**
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	89.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**89.00**
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	69.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marsupilami	dt	114.00
Mask	dt	109.00
	dt	114.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
Page Master	dt	109.00
Sampres Tennis 96	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pocahotas	**dt**	**109.00**
Primal Rage	**dt**	**109.00**
Punischer	dt	109.00
Putty Squad	dt	109.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Urban Strike	dt	99.00
Vectorman	dt	114.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Wonder Boy 3	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Men 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Ballz	dt	29.00
Bubsy 2	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Hyperdunk	dt	39.00
Incredible Hulk	dt	39.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**55.00**
Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pack Panic	dt	59.00
Pitfall!	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Puggsy	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Unneces.Roughness 95	dt	55.00
Winter Olympics	dt	39.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Sega Maus	dt	75.00
Tecno 183 Joypad	dt	23.00

MEGA-CD

Battle Frenzy	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	**dt**	**99.00**
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	74.00
Schlümpfe	dt	99.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Bill Walsh Football	dt	39.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Sega 32X

Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Virtua Fighter	dt	119.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	dt	124.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars	dt	469.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	**dt**	**99.00**
Corpse Killer	uk	109.00
Creature Shock	**dt**	**94.00**
Cyberia	**dt**	**99.00**
Deathkeep	dt	89.00
Descent	**dt**	**99.00**
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flashback	uk	89.00
Flying Nightmares	uk	99.00
Foes of Ali	dt	89.00
Iron Angel	us	86.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Off World Intercept.	uk	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Primal Rage	**dt**	**99.00**
Rebel Assault	dt	79.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Showdown	uk	89.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	89.00
Slayer	uk	94.00
Space Hulk	uk	89.00
Supreme Warrior	uk	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
The Horde	uk	89.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Total Eclipse	uk	89.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	**dt**	**14.00**
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Cridders	uk	69.00
Soccer Kid	uk	39.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do+Spiel	dt	649.00
3-Do FZ-10 + Starb.	**dt**	**669.00**
Goldstar Joypad	dt	59.00

JAGUAR

Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Burnout	dt	119.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
	us	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flashback	uk	119.00
Flip Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	119.00
Primal Rage (CD)	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	129.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
W.Men Jump + 4Player	uk	139.00

Jaguar-Sonderangebote

Soul Star (CD)	dt	

Jaguar-Zubehör

Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

AD&D Forgotten Realm	dt	94.00
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Baseball (Konami)	**dt**	**99.00**
Toh Shin Den	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
D's Dining Table	dt	94.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Impossible Mission	dt	99.00
John Madden 96	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Off-World Intercept.	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Plodes of Rage	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raiden	dt	85.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Road Rash	dt	89.00
Rock 'n Roll Racing 2	dt	94.00
Roll Cage	dt	99.00
Shock Wave	dt	89.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
The Horde	us	91.00
Theme Park	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	99.00
Track & Field	**dt**	**99.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00
WWf Arcade	dt	94.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX	dt	69.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
ASCII Joypad	dt	59.00
ASCII Joystick	dt	109.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Link-Kabel PSX	dt	45.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
NeGcon Joypad	dt	84.00
Playstation + 1Spiel	**dt**	**639.00**
Sony Playstation	dt	579.00

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Impossible Mission	dt	94.00
Konami Soccer	dt	99.00
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	dt	109.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Overkill	dt	99.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	94.00
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotica	dt	89.00
Sega Rally	dt	99.00
Shinobi X	dt	99.00
Solar Eclipse	us	94.00
Street Racer	dt	94.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
The Horde	us	91.00
Theme Park	dt	89.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua F.& Clockw.K.	dt	149.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Waterworld	dt	94.00
Worms	dt	94.00

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Action Replay Saturn	**dt**	**99.00**
Adventurer 6 Joypad	dt	35.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Saturn+VF & Clockw.	dt	869.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	1049.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**729.00**
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Entwickler: Reflections, GB • Produzent: Tony Parkes • Design: Martin Edmondson • Sound: Tim Swan und Elliot Sumner • Programmierung: Michael Troughton, Russel Lazzari und Robert Troughton

Destruction Derby





Dank Psygnosis erreicht ein weitereres Unterhaltungsspektakel aus den USA die europäischen Spieler: Nachdem es Joypad-Artisten bereits wiederholt mit WWF-Wrestlern und "American Gladiators" aufnehmen durften, betretet Ihr nun die Arena des "Demolition Derby". 20 Fahrer wagen sich mit ihren Automatik-Vehikeln zum ultimativen Crash-Test auf ein offenes Spielfeld. Während in der Real-Vorlage der letzte Raser mit intaktem Wagen gewinnt, habt Ihr in "Demolition Derby" die Wahl zwischen mehreren Spiel-Modi: In der Meisterschaft kassiert Ihr Punkte für gekonnte Karambolagen und gefahrene Zeit, im Duell müßt Ihr nur den Gegner verschrotten. Hartgesottene Spieler wählen den "Total Destruction"-Mode und versuchen auf Zeit gegen 19 Kamikaze-Piloten zu bestehen.

Wer lieber auf einer anständigen Strecke die Polygone zersplittert, nimmt an den "Stock Car"- und "Wrecking"-Meisterschaften teil: Auf fünf Strecken brettert Ihr für Bestzeiten um die Kurven oder zertrümmert feindliche Karosserien auf der Jagd nach Punkten. In beiden Meisterschaften müßt Ihr Euch durch fünf Divisionen kämpfen: In jeder Division stellen sich Euch auf fünf Strecken drei Gegner, die Euch im Kampfgetümmel gnadenlos auf den Gurt rücken. Seid Ihr siegreich, steigt Ihr eine Division auf, bis Ihr in der Meisterklasse gegen die gefährlichsten Fahrer antretet. Zu allen drei Meisterschaften dürft Ihr auch einen Kumpel mit eigener Playstation einladen und ihm per Linkkabel das Blech über die Ohren ziehen. Habt Ihr die passende Spiel-Variante angewählt, geht's ab auf die Piste: Zu Spielbeginn betrachtet Ihr Euer Fahrzeug aus der Hubschrauber-Perspektive; per Knopfdruck zoomt Ihr in drei Schritten an Euer Fahrzeug heran, bis Ihr die "Ridge Racer"-Perspektive erreicht habt. Euer Fahrzeug besitzt eine automatische Gangschaltung und kann vorwärts und rückwärts beschleunigen. Statt Übersichtskarte, Drehzahlmesser und Geschwindigkeitsanzeige erblickt Ihr in der rechten unteren Ecke einen Grundriß Eures Fahrzeugs, auf dem farbige Pfeile den Zustand Eures Wagens anzeigen. Verfärbt sich ein Pfeil von grün über rot zu schwarz, ist der markierte Teil zerstört. Während Euch ein kaputter Kofferraum oder eine gebrochene Hinterachse nur abbremst, beeinträchtigt ein abgerissenes Voderrad auch Eure Lenkung: Der Wagen zieht nach rechts oder links und läßt sich

Per digitaler Kamera verfolgt Ihr Euer letztes Rennen und verbessert so Euren Fahrstil.







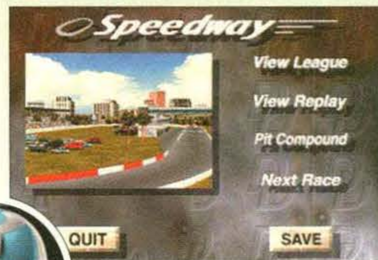








Zwei Wege führen aus der Arena: Einer direkt ins Krankenhaus (oben), der andere auf's Sieger-Podest (unten).





Zwischen den Rennen speichert Ihr, überprüft Eure Plazierung oder verfolgt Eure Crashs in der Wiederholung.

MATERIALSCHLACHT • "Destruction Derby" lockt mit einer Mischung aus hochtourigen Raser-Gefechten und scheppernden Crashs. Polygon-Splitter und qualmende Motorhauben heben die Schadenfreude, die Steuerung ist vortrefflich gelungen und läßt instinktive Reaktionen zu. Leider mangelt es auf Rennstrecken mit Kreuzungen und in der Arena an Übersicht: Plötzlich schießt ein Gegner in Eure Seite, den Ihr auch aus der Helikopteransicht unmöglich vorhersehen konntet. Dazu kommen die zahlreichen Ladepausen und die umständliche Benutzerführung, die durch anwählbaren Schnick-Schnack wie eine Kamerafahrt durch die Boxen unnötig kompliziert ausfällt. Mit unterschiedlichen Fahrzeugen und einer einfachen Benutzeroberfläche wäre diese CD allein schon ein Kaufargument für die Playstation. Doch auch so sorgt das Spiel noch für nächtelangen Spielspaß.



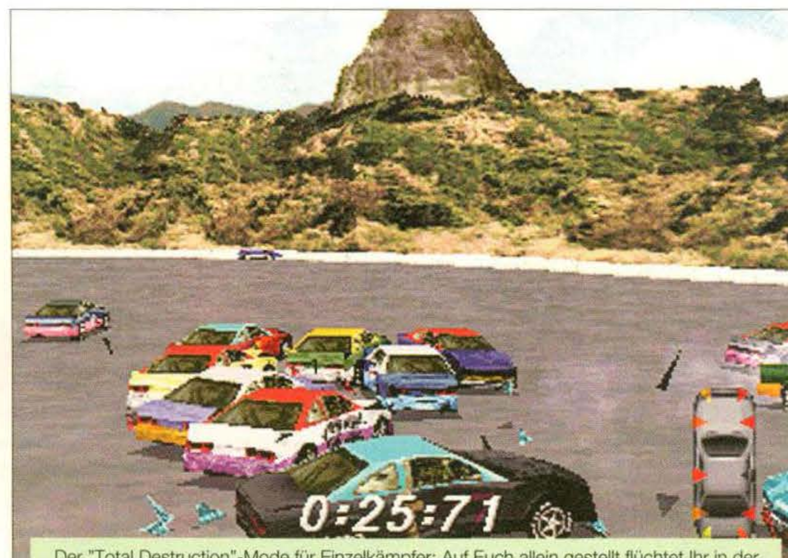
Fastest Laps
Total Destruction

WINNIE	68:22
ULTRAOLI	67:86
MAN!AC	63:24
ULTRAOLI	61:89
ROBZAENG	02:52

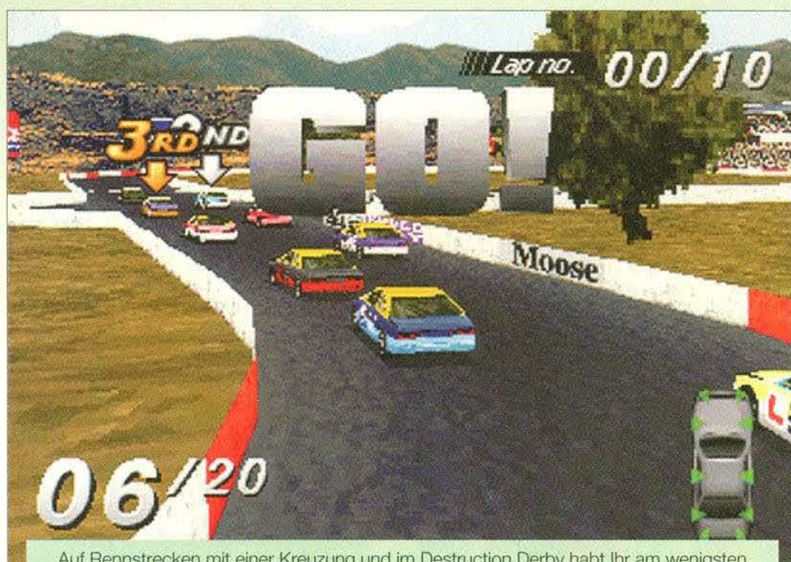
Rekorde zum Mitnehmen: Per Memory-Card speichert Ihr Eure Bestzeiten und Spielstände.



Haben Euch die Gegner an der Bande eingekreist, sucht Ihr am besten Schutz hinter einem anderen Wagen.



Der "Total Destruction"-Mode für Einzelkämpfer: Auf Euch allein gestellt flüchtet Ihr in der Destruction Derby-Arena vor 19 tollwütigen Kollegen.



Auf Rennstrecken mit einer Kreuzung und im Destruction Derby habt Ihr am wenigsten Übersicht. Dort empfehlen wir die Helikopter-Perspektive.


Die digitale Kamera: Nach jedem Rennen laßt Ihr die Zerstörung nochmal über den Bildschirm donnern.



Im "Stock Car"-Mode müßt Ihr die Gegner nicht zusammenfahren, sondern um die höchste Plazierung kämpfen.


Die "Ridge Racer"-Perspektive eignet sich für alle gerade Strecken, sorgt bei Crashs jedoch für Verwirrung.



Nach mir die Kamera: Diese Ansicht hilft Euch bei Abdräng-Manövern und hinterlistigen Vollbremsungen.

kaum unter Kontrolle bringen. Doch selbst dann müßt Ihr noch nicht aussteigen: Gefahren wird, bis der Motor aufhört zu tuckern. Je nach Spiel-Modus flüchtet Ihr im Zickzack-Kurs vor rabiaten Angriffen, schlängelt Euch elegant durch Massenkarambolagen oder brettert todesmutig in den nächstbesten Gegner. Erst wenn Ihr die Ziellinie passiert, das Rennen aufgegeben oder Eure Karre zu Schrott gefahren habt, verlaßt Ihr das Cockpit. Doch nicht nur das Wagen-Schema zeigt Euch den Zustand Eures Gefährts: Bevor die Kiste rauchend auf der Fahrbahn liegenbleibt, zerbeult sich die Karosserie, bis Ihr Euer Logo auf der Fahrertür nicht mehr erkennen könnt. Während Motorhauben-Splitter durch die Gegend fliegen, Frauen kreischen und digitale Splitter-Geräusche aus den Boxen klirren, kommentiert ein Moderator das Geschehen mit einer Reihe von Standard-Sätzen. Dazu stampfen Techno- und Junglebeeinflußte Pop-Stücke. Zum Neo-G-Con ist das Spiel nicht kompatibel. *oe*

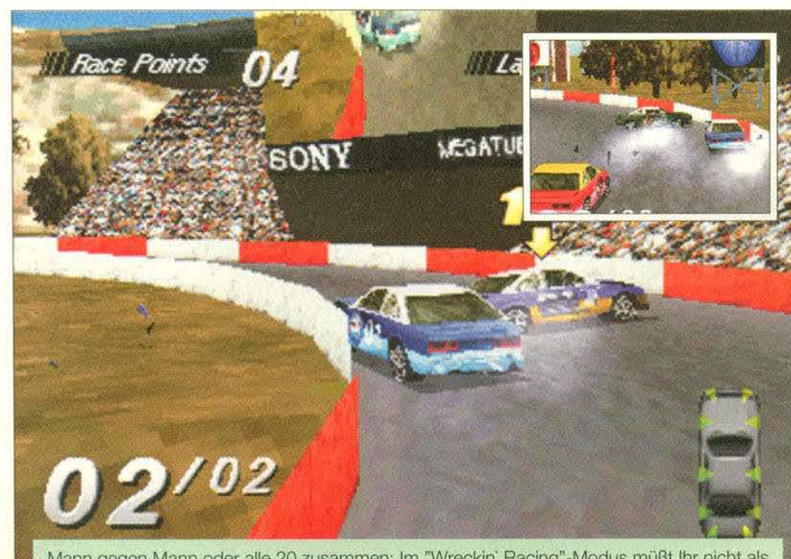
Loading

Die umständliche Benutzerführung schafft unnötige Ladepausen: Wollt Ihr z.B. ein mißlungenes Rennen wiederholen, brecht Ihr die Meisterschaft ab, geht vom Hauptmenü ins Speicher-Menü und wählt den letzten Spielstand an. Danach müßt Ihr Euch wieder auf die Strecke klicken – warum gibt's kein einfaches "Replay"?

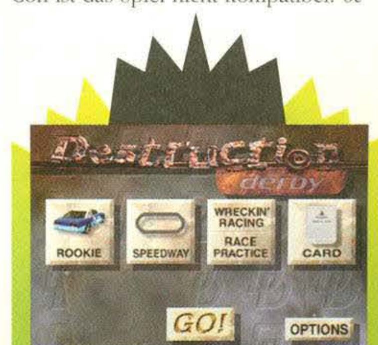
!

BEAST-SYNDROM • Auch nach einer personellen Umstrukturierung hat Reflections ("Shadow of the Beast") vergessen, einen erfahrenen Spieldesigner anzustellen. Technisch und grafisch ist "Destruction Derby" tadellos und höchst originell, nur spielerisch gibt's Grund zu nörgeln. Abgesehen von der bescheuerten Benutzerführung (ein Labyrinth der Menüs, Icons und Mini-Animationen), ärgerte mich das Fehlen eines Tachometers, der Euch zeigt, inwieweit ein Crash-Schaden Eure Geschwindigkeit beeinflußt. Angesichts der Zerstörungs-Action hätten auch Boxenstops mehr Sinn gemacht, als z.B. bei Segas "Daytona". Leider läßt sich Euer Mechaniker-Truck nur kurz in einer sinnlosen Animation blicken. Im Kern ist das Spiel jedoch fehlerlos: Das Kino-geprüfte Fahrverhalten der unverwüstlichen Ami-Kutschen läßt massig Freiraum für Zerstörungsmanöver und Taktik.





Mann gegen Mann oder alle 20 zusammen: Im "Wreckin' Racing"-Modus müßt Ihr nicht als erster durch die Ziellinie brausen, sondern Punkte für gekonnte Crashs sammeln.





HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	85 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS	78%

Beeindruckende 3D-Technik und feurige Chrash-Tests lassen über Ladepausen und umständliche Benutzerführung hinwegsehen.

Andere Versionen
Zur Zeit keine weitere Version geplant.

Design, Originalentwicklung und Playstation-Version: Bullfrog, GB (Peter Molyneux u.a.) • **Produzent:** Mark Webley • **Programmierung (Playstation):** Jay Butler, Mark Rabjohn • **Entwicklung (Saturn):** Krisalis (GB) • **Programmierung (Saturn):** Simon Pashley • **Grafik:** P.McLaughlin, M. Man, C. Hill, F. McGechie u.a.

Theme Park



Der einzige Unterschied zur Saturn-Version: Auf der Playstation nutzt der Manager den trüben Sonntag zum 3D-Spaziergang über sein Gelände.



Während Ihr mit den Feuerknöpfen Attraktionen aufstellt und Getränke ordert, ruft ein Druck auf die seitlichen Taster entweder das Hauptmenü (Bild) oder ein individuelles Standmenü auf.



Tarifverhandlungen solange die Kekse (Mitte) reichen: Ihr pokert Euch an den Gewerkschaftsführer heran...



...bis sich die Hände zum friedlichen Beschluß berühren. Auf Wunsch wird Deutsch als Verhandlungssprache benutzt.

Jeder Aspekt des Jahrmarkt-Business wird simuliert, zur Planung und Kalkulation greift Ihr auf einen ständig aktualisierten Geschäftsbericht zurück. Die Laune der Besucher wird Euch in Form lachender oder weinender Mini-Sprites angezeigt, deren Gedanken Ihr auf Wunsch sogar lesen könnt! Einnahmen und Ausgaben verfolgt Ihr über komplexe Kurven-Diagramme.



SATURN

So eine Mischung bringen nur die Strategie-Virtuosen von Bullfrog zusammen: Super-detaillierte Wuselgrafik mit Bimmel-Sound und Quietsch-Sprachausgabe auf der einen Seite, knochenharte **Manager**-Materie auf der anderen. Wer sich als "Theme Park"-Boß auf die Betrachtung des bunten Treibens beschränkt, ist seinen Chefsessel bald los. Besser Ihr plant, arrangiert und ordert, überwacht das Süßigkeiten-Lager und Eure Entwicklungsabteilung. Jedes verkaufte Popcorn läßt Eure Kassen klingeln und das Budget für neue Buden und Achterbahnen steigt. Aus dem leeren Bauplatz, den Ihr zu Anfang kauft, wird eine millionenschwere Vergnügungswelt, in die die Leute in Scharen strömen.

Wählt Ihr den komplizierten "Simulation"-Modus, müßt Ihr auf jede Kleinigkeit achten, Lohnverhandlungen mit den Angestellten (Entertainer, Mechaniker und Putztrupps) führen und die Karussell-Geschwindigkeit von Hand einstellen. Neben der animierten, in alle Richtungen scrollenden Von-Oben-Ansicht und den zahlreichen Status-Bildschirmen, enthalten beide "Theme Park"-Versionen vorab gerenderte 3D-Filme, die Euch die Attraktionen aus der Ich-Perspektive erleben lassen. Die Playstation-Version lädt Euch außerdem zu einem 3D-Spaziergang durch den eigenen Park. Das Saturn-"Theme Park" speichert den Spielstand ins interne RAM, Playstation-Besitzer sichern auf Memory Card. *wi*



Willkommen in der Spielzeugwelt: Viele Attraktionen unterhalten Euch durch eine vorab gerenderte 3D-Animation.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	81 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	80 %

Alles drin, alles dran: "Theme Park"-Umsetzung mit Intro, Ride-Animationen und 3D-Spaziergängen.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	80 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	80 %

Explodierende Ticketpreise, quengelnde Kleinkinder: Die 3D-Wanderungen fehlen, ansonsten mit dem Sony-Rummel identisch.

!

THE SHOW GOES ON • Verwurschtelter Manager-Charme und ein Hauch von Zuckerwatte, der jeden "Theme Park" umweht, kommen dank der Grafik- und Soundfähigkeiten von Saturn und Playstation fantastisch rüber. Kindergeschrei, wirbelnde Riesenräder und Mechaniker, die pflichtbewußt zum Handy greifen, begleiten Euch auf dem Weg zum Vergnügungspark-Imperium. Saturn-Spieler brauchen ihre Playstation-Kollegen um die zusätzlichen Echtzeit-Spaziergänge nicht zu beneiden. Der 3D-Marsch über einen nebligen, menschenleeren Geisterrummelplatz bringt nix und führt lediglich zur Depression – schnell zurück in die fröhliche Von-Oben-Ansicht! Und noch etwas nervt mich an den "neuen" Versionen: Mittlerweile hat's jeder gespielt, "Theme Park" ist kein Grund, auf 32-Bit umzusteigen. Ich warte weiterhin auf echte "Next Generation"-Spiele.



Andere Versionen
Umsetzungen für alle Systeme: Die 3DO-Version ist mit der Saturn-Variante identisch, auf dem Jaguar fehlt die Ride-Animation, die 16-Bit-"Theme Parks" sind optisch abgespeckt und spielerisch überarbeitet.

Produzenten: John Kavanagh, Bryan Walker • **Design:** Simis (Jonathan Newth, David Payne & Chris Tubbs) • **Programmierung:** Erik Strickland • **Grafik:** Alan Tomkins u.a. • **Sound:** Mike Ash & Mike Edwards

Flying Nightmares





Als UN-Kampfflieger startet Ihr vom Flugzeugträger "USS Tawara" gegen die asiatische Bananenrepublik Baracala. Die Handhabung Eures AV-8B Harrier 2 (bekannt aus "True Lies") beschränkt sich auf die wichtigsten Funktionen: Bevor Ihr zu gewagten Loopings startet, müßt Ihr die Bremsen lösen, die Düsen anwerfen und in den ersten Höhenmetern das Fahrwerk einfahren. Eure Mission führt Euch in den Kampf gegen Panzer, Truppen-Stützpunkte, Lagerhallen und Abfangjäger. Ihr düst im Tiefflug über das Festland, weicht Splittergranaten aus und setzt Euch mit einer Schleife hinter den Feind. Sind die Magazine leer, dürft Ihr zur Heimatbasis zurückkehren und dort nachladen. Wer nicht landen will (oder kann), wählt im Pause-Menü "Abort Mission". Auf heimischem Boden dürft Ihr dann per Batterie Euren Spielstand speichern. Mit einem analogen 3DO-Stick fliegt sich's übrigens noch besser. *oe*



HERSTELLER	DOMARK
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	DOMARK
GRAFIK	72%
SOUND	70 %
SPIELSPASS	58%

Der solide Action-Flugsimulator verärgert Euch mit verbauter Steuerung und Drall in die Tiefe.

Das gerenderte Intro zeigt Eure AV-8B Harrier 2 in verschiedenen Angriffsflügen.









Harrier im Anflug: Mit der Select-Taste schaltet Ihr beim Angriff auf die Ansicht "In der Rakete".



ABSTURZGEFAHR • "Flying Nightmares" ist ein solider Action-Flugsimulator mit flüssiger Grafik, fairen Missionen und Metal-Riffs im Hintergrund. Nur an der Steuerung hapert's: Euer Jet hat anscheinend Blei in der Schnauze – Er zieht nach unten, Ihr steuert verzweifelt dagegen. Außerdem blockiert die Lenkung durch ihre vielen Funktionen: Holt Ihr während des Steigflugs mit L und B das Fahrwerk ein, schalten sich die Turbinen aus, weil Ihr gleichzeitig die Düsen drosselt! Simulator-Fans drehen trotzdem eine Probe-Runde.

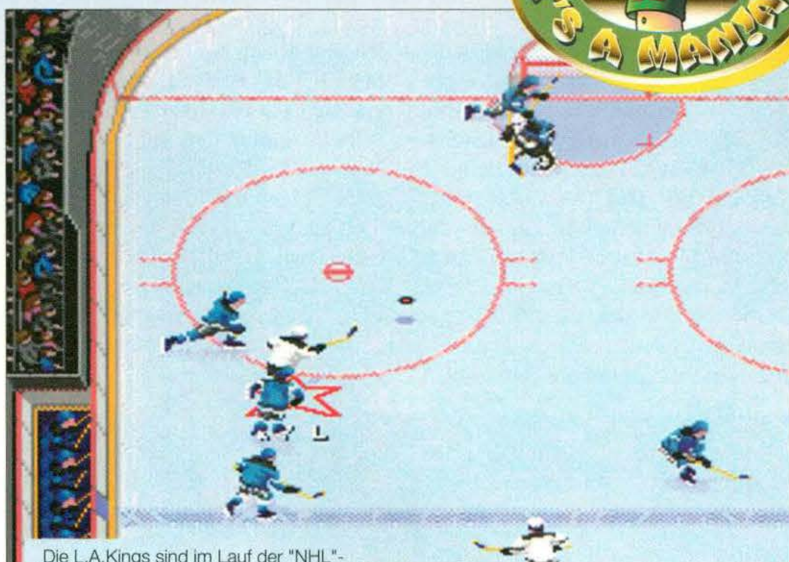
Andere Versionen
Das Original-"Flying Nightmares" erschien für den PC. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Rob Martyn • Design: Scott Probin • Programmierung: Mark Lesser • Grafik: Ian House, Tom Papadatos, Walter Ianneo, Jeffrey Stokoi • Sound: David Whittaker

NHL Hockey '96




Den Spieler oben in der Ecke haben wir ordentlich gecheckt, der schwarze unten wird gerade vom Puck erfaßt...


Die L.A.Kings sind im Lauf der "NHL"-Serie so schlecht geworden, daß Sie nur noch im unteren Mittelfeld bestehen.

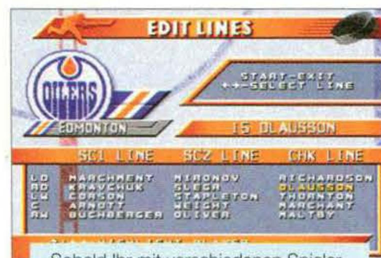
Nachdem die letzte NHL-Saison durch einen Spielerstreik verkürzt wurde, geht's in diesem Jahr wieder regulär Ende November los. In der 95er-Saison gab's eine Meinungsverschiedenheit zwischen den NHL-Stars und den Teambesitzern, die sich auf eine Gehalts-Höchstgrenze einigen wollten. Dann hätten die Stars nicht mehr frei verhandeln können und möglicherweise weniger verdient. Damit fanden sich Gretzky, Carson & Co. nicht ab und traten in den Streik. Ergebnis: Erst in zwei Jahren wird wieder über eine Gehaltsgrenze verhandelt.



Alle Jahre wieder kümmern sich die Sportspielexperten Electronic Arts um das passende Update ihrer "NHL"-Reihe. Als erste von fünf Konsolenfassungen erscheint die Mega-Drive-Version, die Next-Generation-CDs sollen ebenfalls bis Weihnachten in den Handel kommen. Die grafische Aufmachung von "NHL '96" unterscheidet sich – abgesehen von Parameter- und Statusbildschirmen – nur in Details vom Vorgänger: Ihr blickt von schräg oben auf die vertikal angelegte Spielfläche, die maximal einen halben Bildschirm nach links und rechts scrollt. Per Joypad lenkt Ihr Euren Kufenstar über's Eis, die Feuerknöpfe dienen in der Abwehr zum Bodycheck und Stören, im Angriff wird gepaßt oder geschossen. Je länger Ihr den Schußknopf gedrückt haltet, desto vehementer ballert Ihr den Puck auf den Goalie. Per Steuerkreuz könnt Ihr die Richtung des Schusses minimal beeinflussen. Wer die Simulationsaspekte von "NHL" schätzt, schaltet neben der Abseitsregel auch die "Line Changes" ein: Hierbei stehen drei Spieleraufstellungen zur Verfügung (zwei Offensive, eine für Unterzahl), die Ihr je nach Erschöpfungsgrad austauscht. Statistiken, Tabellen und Terminpläne dienen als Beiwerk: Ihr ruft den Status Eurer Mannschaft ab, entscheidet über den Einsatz eines Spielers oder verscherbelt miese Spieler an einen anderen Club.



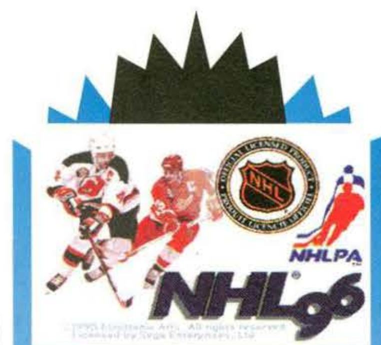
Mit der "Create Players"-Funktion erstellt Ihr Spieler mit individuellen Fähigkeiten.



Sobald Ihr mit verschiedenen Spieleraufstellungen auf die Eisfläche geht, könnt Ihr diese frei editieren.

STRAFZEIT • Nachdem ich mich im letzten Jahr über einen dicken Design-Patzer ärgerte (wer in der 95er-Liga mehr als 100 Punkte erreichte, flog automatisch raus!), ist die Zeit der Wiedergutmachung gekommen. "NHL '96" bietet zwar spielerisch nicht mehr als der Vorgänger – sieht man von den Boxeinlagen rivalisierender Sportler ab – verdient sich aber durch die ausgefeilten Menüs weitere Lorbeeren hinzu. Der Liga-Modus ist wesentlich übersichtlicher und läßt sich besser bedienen als bei der '95er-Variante. Neu ist auch die Einstellung des Schwierigkeitsgrads – jetzt müssen Anfänger nicht mehr lange auf den ersten Torerfolg warten. Profis wird's wurmen, daß die Möglichkeiten, einen Treffer zu landen, weiter eingeschränkt wurden. Kufen-Cracks, die früher mit todsicheren Tor-Tricks Erfolge feierten, laufen erstmals ins Leere.

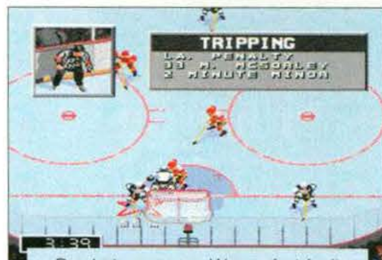




16 MBIT · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	91 %

Abgesehen von den neuen Mannschaftsdaten kaum Unterschiede zum Vorgänger. Nur die Menüs sehen besser aus.



Das hat gesessen: Wer zu fest foult oder den Gegner im Kampf ausknockt, darf sich auf der Strafbank abkühlen.


Slow Motion: Besonders schöne Torszenen seht Ihr Euch in der Wiederholung noch einmal an.

Andere Versionen
Umsetzungen für Super Nintendo, 3DO, Playstation und Saturn sollen bis Ende des Jahres ausgeliefert werden.

Produzent: Ken Humphries, Thomas MacDevitt

Kawasaki Superbikes



Wenn Ihr als Schumi oder Speed Damon schon alle Grand Prix gewonnen habt, könnt Ihr jetzt mit Kawasakis 750ccm-Maschine ZXR 750 R an den Start gehen. 15 Kurse, von Hockenheim bis Brands Hatch, stehen auf dem Weltmeisterschafts-Programm, wer vorher ein paar Dosen Red Bull wegkippt, kann sich auch an das 48-Stunden-Rennen von Suzuka wagen – hier müßt Ihr sogar an die Box fahren, um Eure abgebrannten Reifen zu wechseln. Vor dem Rennen paßt Ihr Eure Kiste den Wetterverhältnissen an: Neben den obligatorischen Slicks liegen Profilreifen in der Garage, die Ihr bei Regen aufzieht. In diesem Menü wählt Ihr auch zwischen Automatik und manueller Schaltung. Wer sich das Qualifikationsrennen sparen will, kann auch gleich ins Rennen einsteigen – dann startet Ihr aber von dem ungeliebten letzten Startplatz. *oe*



Trostlos ist das Biker-Leben. Nur im Zwei-Spieler-Modus (oben) kommt etwas mehr Freude auf.

MBIT	16
CODE	
ab 6 Jahren	
HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	39 %
SOUND	30 %
SPIELSPASS	46%

Einfallsloses Motorradrennen, das spielerische Finessen, schnelle Grafik und Abwechslung vermissen läßt.

Mit Motorradrennspielen wurden Videospiel-Freaks bislang nicht verwöhnt. Als Referenz gilt die "Road Rash"-Serie von Electronic Arts; wer auf Next-Generation-Software wartet, freut sich auf Segas kommendes "Hang On"-Update für den Saturn.



IM STRASSENGRABEN • Während Ihr der Mega-Drive-Variante von "Superbikes" spielerisch etwas abgewinnen konntet, tut sich auf dem Super Nintendo wenig. Animationen gibt's kaum. Das Cockpit behindert deutlich die Sicht, die Landschaften sehen öde aus und das Fahrgefühl ist meilenweit von der Realität entfernt. Tunnels stehen einfach in der Gegend 'rum, macht Ihr einen Abflug, wird Euer Sprite in drei Phasen zu Boden befördert. Selbst alle Optionen, das reiche Streckenangebot und der (leider unübersichtliche) Zwei-Spieler-Modus helfen kaum weiter.

Andere Versionen

Die technisch und spielerisch deutlich bessere Mega-Drive-Variante haben wir in MAN!AC 12/94 mit 72% Spielspaß bewertet.









Entwickler: Konami, J

International Superstar Soccer Deluxe



Jahrelang litt die Soccer-Fangemeinde unter lausig spielbarem Schmumpf der "Kick Off"-Klasse. Dann mußten sich die europäischen Programmierer von den Kollegen aus Fußball-Entwicklungsländern zeigen lassen, wie man das Gekicke ordentlich simuliert. Erst legte EAs kanadisches Programmierteam mit "FIFA Soccer" die Meßlatte hoch, dann sorgte Konami mit einer japanischen Entwicklung für Trubel. "International Superstar Soccer" verkaufte sich binnen eines halben Jahres saubere 500.000 Mal; da folgt verständlicherweise ganz fix die Fortsetzung mit dem Anhängsel "Deluxe".

Das spielerische Fundament des Vorgängers wurde nicht auf den Kopf gestellt. In gewohnter Perspektive rauschen die detaillierten Kicker-Sprites über den Rasen. Mehr Animationsphasen und verschiedene Stadien-Ausmaße mit wechselnder Begrasung gehören zu den Verbesserungen im Detail. Die Steuerung nutzt wieder alle Knöpfe des Joypads weidlich aus. Mit Flachpässen, hohen Hereingaben, Schüssen, Grätschen und Turbo-Sprints läßt sich ein ordentlicher Ballzauber veranstalten. Vor allem die Meisterung des Kopfballspiels ist wichtig; hohe Hereingaben animieren Eure Stürmer zu spektakulären Fallrückziehern oder kühnen Hechtsprüngen. Neue Nuancen kamen bei der Deluxe-Version hinzu: So läßt sich der liebe Gegenspieler im Zweikampf dezent mit der Schulter anrempeln oder ein Schuß antäuschen.

Durch die brillante Steuerung hat man enorm viele Freiheiten und Kreativität, um Angriffe zu planen. Es lassen sich auch vier gezielte taktische Anweisungen auf Joypad-Buttons legen. Liegen Eure Jungs z.B. kurz vor Schluß zurück und geraten in Ballbesitz, drückt Ihr das "Alle Mann nach vorne"-Knöpfchen.



Natürlich könnt Ihr auch bei "ISS Deluxe" freiwillig und jederzeit zum Elfmeterschießen antreten.



Bei den vordefinierten Szenarios ist auch das blamable 2:3 des deutschen Teams gegen Bulgarien dabei.




Die Menüs waren schon beim Vorgänger liebevoll in Szene gesetzt und wurden jetzt noch weiter verfeinert.

Zehn Nationalmannschaften sind bei der "Deluxe"-Version hinzugekommen; darunter Polen, Kroatien und die Türkei – macht unterm Strich 36 Teams. Deren Stärken werden in den Bereichen Torwart, Abwehr, Mittelfeld und Sturm mit Balkengrafiken angezeigt. Wer eine echte Herausforderung haben will, der wähle z.B. auf Level 5 Griechenland und spiele gegen Brasilien... wohl bekomm's!

WELTKLASSE • Schlagt mich, haßt mich, verachtet mich – aber hier lege ich mich auf einen Superlativ fest: Die Deluxe-Ausgabe von "Superstar Soccer" ist das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann. Der Spielablauf ist langfristig abwechslungsreicher und anspruchsvoller als bei "FIFA Soccer". Wunderschöne Kombinationen und Zuckertore sind mit etwas Übung kein Problem; mit Freistoß-Varianten, Lattenkrachern, toll steuerbaren Ecken und taktischen Änderungen gibt es genug andere hochwertige Zutaten. Die beiden Macken des Vorgängers hat Konami behoben: Endlich können auch vier Spieler gleichzeitig kicken. Und über die neue Level-Wahl freuen sich Einsteiger und Super-Profis. Für mich ist "ISS Deluxe" das Videospiel des Jahres. Jede 32-Bit-Konsole und der teuerste Pentium-PC würde sich für dieses Spiel die Chips verbrennen.





Die Holländer bemühen sich eifrig um einen Torerfolg. Kurz nach obiger Szene hat es dann geklappt und das Team freut sich nahe der Eckfahne (kleines Bild).

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
PRESS START
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY NINTENDO

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	79 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	90 %

Mehr Fußball-Dramatik kann man kaum in ein Modul packen: Fantastisch spielbare Kicker-Action; jetzt auch für vier Personen.

Andere Versionen

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/95 mit 83% Spielspaß getestet. Eine Mega-Drive-Version kommt im Frühjahr 96. 32-Bit-Umsetzungen sind nicht geplant.



Zweikampf im Strafraum: Blickt der Schiedsrichter noch durch oder pfeift er bei der nächsten Schwalbe gleich einen Elfer?

Auch der luxuriöse Trainer-Teil wurde erweitert. So könnt Ihr nicht nur Spieler ein- und auswechseln, sondern auch die Formation des Teams jederzeit ändern. Einzelne gegnerische Kicker nehmen wir in Manndeckung und studieren ergriffen die deutlich erweiterten Talentwerte pro Nase.

Um die ganzen Verbesserungen zu realisieren, wurde die Speicherkapazität des Moduls von acht auf 16 MBit raufgeschraubt. Das merkt man nicht nur bei den feineren Spieler-Animationen; auch der in Englisch mitplappernde Sportreporter ist deutlich redseliger geworden. Neben Offensichtlichkeiten wie schönen Torwartparaden oder feinen Tacklings kommentiert er auch umstrittene Szenen. Lediglich für eine Batterie zum komfortablen Spielstand-Speichern war Konami zu geizig. Ewig lange Paßwörter mit wirren Sonderzeichen müssen abgeschrieben werden, um den Zwischenstand bei einem Turnier zu sichern.

Apropos Turnier: Wie schon beim Vorgänger gibt's zwei Wettbewerbs-Modi. Einserseits lockt eine Art Weltliga, andererseits das klassische WM-System – diesmal inklusive regionalen Qualifikations-Gruppen. Gelbe und rote Karten werden jetzt "mitgenommen"; wiederholte Gelbsünder köinnen also für die nächste Partie gesperrt werden. Außerdem packte Konami ein paar neue "Szenarien" mit ins Modul: Hier steigt Ihr in die heiße Schlußphase eines laufenden Spiels ein. *bl*











Bei Regen wird's eine Rutschpartie: Besonders beim Grätschen macht Euch das feuchte Naß zu schaffen.

Produzent: Chris Whaley • **Programmierung:** Mark Lyons, Bob Gordon & David Brickhill • **Grafik:** Joe Brisbois u.a. • **Sound:** Rex Baca • **Musik:** Wintermoon Music

Extreme Games



Doppelter Spaß: Heizt Ihr mit einem Kumpel über den Asphalt, wird der Bildschirm geteilt.



Als Mountainbiker verteilt Ihr Tritte, In-Line-Skater boxen um sich und Skateboard-Flitzer rudern mit Armen und Beinen – für jedes Vehikel ein eigener Kampfstil.



Skater und Mountainbiker aufgepaßt: Auch wenn Ihr Eure Bretter und Drahtesel zur kalten Jahreszeit eingemottet habt, braucht Ihr nicht ohne Euer Hobby zu überwintern. In Sonys "Extreme Games" düst Ihr mit 15 Mountainbikern, Skatern und In-Line-Profis um die Wette. Zu Spielbeginn wählt Ihr ein Gefährt aus dem Trendsport-Katalog, danach geht's auf eine von fünf Rennstrecken: Ihr fetzt durch Wüsten und Canyons, erschreckt **Hühner** in Italien und holpert über eine Inca-Landstraße im Amazonas. Verzweifelt weicht Ihr Steinen, Autoreifen und morschen Ästen aus oder springt souverän darüber hinweg. Um in der "Extremsport"-Rangliste zu überleben, müßt Ihr als erster durch's Ziel und gleichzeitig Punkte für Bonustore und Schlägereien sammeln.

Bei einer Karambolage mit Fels oder Zaun gebt Ihr plump zu Boden, Zusammenstöße mit Hase oder Huhn machen Euch hingegen nichts aus. Nur das Kleintier ist danach etwas mitgenommen.



Auf der Strecke sind unterschiedliche Tore aufgestellt: Ein gelbes schenkt Euch Liga-Punkte, ein grünes füllt den Geldbeutel, lila Tore dienen als Schalter für bewegliche Wände. Zusätzlich punktet Ihr auf zahlreichen Schanzen für meisterhafte Sprünge. Wechselt ein Verfolger auf die Überholspur, treten Eure Zeigefinger in Aktion: Mit den vier seitlichen Tastern kontrolliert Ihr Arme und Beine und teilt schallende Ohrfeigen und derbe Tritte aus.

Guter Atem ist das Geheimnis des Extremsport-Erfolges: Wer ständig in die Pedale tritt und sich nicht einfach mal rollen läßt, dem geht bald die Puste aus und jedes Schlagloch wird zur Todesfalle. Eine Leiste am oberen Bildschirmrand zeigt Euch, wie fit Ihr noch seid. *oe*





Bonus-Punkte erwarten Euch in geheimen Gängen und Gewölben: Brettert in der Wüsten-Schlucht nach links in die Tropfsteinhöhle.

STRASSENROWDIES • "Extreme Sports" drückt Euch mit rasanter und detailreicher Grafik in den Sessel: Statt durch trübe Häuserschluchten zu irren, düst Ihr über Dorfplätze und durch Biergärten, springt über Eisenbahnzüge und Straßenbahnen und rupft gelegentlich ein Huhn am Wegrand. Habt Ihr eine Strecke mehrmals abgefahren, kennt Ihr die gefährlichen Stellen und wißt, wo's ordentlich Punkte gibt. Die Schläger-Szenen sind dank genauer Kollisionsabfrage gut gelungen und drängen Euch in unerbittliche Zweikämpfe. Dafür kennt das Spiel in der Plazierung keine Gnade: Landet Ihr krachend auf dem Asphalt, überholen Euch restlos alle Gegner. Ihr wiederum braucht lange, um einen der Trendsportrüpel abzuhängen. "Extreme Sports" ist sauber programmiert und witziger als das Biker-Vorbild "Road Rash". Neue Wege befahren die Skater jedoch nicht.





CODE 010 201 022 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	79 %
SOUND	65 %

SPIELSPASS	69 %

Fetzige Schlägereien auf Rädern mit ausgefeilter Technik: Leider seid Ihr beim kleinsten Fehler das Schlußlicht.



In der Werkstatt besorgt Ihr Euch die neuesten Mountainbikes, Skateboards und In-Line-Skates.



Im Hauptmenü wählt Ihr Euren Helden und die Strecke oder wagt einen Blick auf Eure Plazierung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: T&E-Soft, Japan

Virtual Hydlide



Entgegen konventionellen 3D-Rollenspielen erlaubt der Flüssigscroller "Virtual Hydlide" einen Blick auf Euer dreidimensionales Alter-Ego: Der europäische Digi-Recke wendet Euch den Rücken zu und stiefelt durch Texturen-verkleidete Echtzeit-Kulissen. Ein Kompaß in der unteren rechten Bildschirmecke zeigt die Marschrichtung, eine Karte das aktuelle Ziel-Verließ an. Hasenfüße stürmen an den Monstern vorbei, mutige Kämpen prügeln sich mit Schleimbatzen und Zombies um Erfahrungspunkte. Habt Ihr das Verließ gefilzt, speichert Ihr den Spielstand und sucht auf der Karte nach neuen Monstergründen.



Pixelhaufen auf Wanderschaft: Ihr überquert eine Hängebrücke.

Steuerung und Kollisionsabfrage des verpixelten Helden-Sprites fallen der einschläfernden 3D-Engine zum Opfer, der Spielablauf ist trivial und ohne Höhepunkte. Selbst fanatische Monsterschläger meiden das technisch peinliche Echtzeit-Debakel. *rb*

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	45 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	38%

Schwammiger Digi-Held in 3D-Abenteuern: Katastrophales Metzel-Rollenspiel mit Ruckel-Optik und hirnlosem Design.

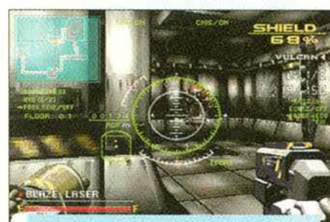
Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Micronet, Japan

Robotica



Staatsanwälte und besorgte Mütter ärgern sich über brutale 3D-Shooter, findige Entwickler portieren die Ballereien in blutleere Roboter-Szenarien. In "Robotica" für den Saturn steuert Ihr einen schwer bewaffneten Kampfrobot durch eine per Zufallsgenerator erstellte Echtzeit-Station und ballert feindliche Dronen zu Schrott. Ihr sammelt über den Stahlboden verteilte Waffen; Spezialausrüstungen wie Schutzschilde oder Bomben erleichtern Eure Vernichtungsmission. Versperrt ein Stahlschott den nächsten Level, seht Ihr Euch nach der passenden Code-Diskette um.



Prozession der Mülleimer: Einfallslose Gegner in tristem Grau.

Der zufällige Level-Aufbau bezeugt die Fantasielosigkeit der Designer und raubt jegliche Motivation, die fehlende Speicherfunktion läßt selbst Profis keine Chance. Solide Präsentation und gute Steuerung gefallen nur kurz, schnell entlarvt Ihr den Titel als dummes Baller-Einerlei ohne Spannungskurve. *rb*

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	62 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	53%

Technisch überzeugende Roboter-Ballerei in dreidimensionaler Blech-Gruft. Fantasieloses Zufalls-Design vermiest den Spielspaß.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Hudson, Japan • Design: Tatsumitsu Watanabe • Programmierung: Hikaro Aoyama, Sutoshi Mikami, Ryuichi Masuda • Grafik: Iwata Kazuhiro, Misuze Kobayashi • Sound: Unchiki Chikuma

Super Bomberman 3





Volle Kraft voraus: Im Minenlevel schwingt Ihr Euch in eine Lore und fahrt mit halsbrecherischem Tempo Gegner und Steinblöcke um.



Odyssee: Bevor Ihr durch den Level-Ausgang stiefelt, müßt Ihr rote Schalter aktivieren.



Achtung, Endgegner: Der Fuchs verwandelt sich in eine Wolke und wirft mit Blättern. Ein Treffer macht Euch zum Karnickel.

Habt Ihr den Battle-Modus gewählt, zeigt ein witziges Porträt die versammelte Bomber-Clique: Selektiert Ihr Single-Match, kämpft jeder der fünf Kontrahenten im Alleingang, Pokale gibt's nur für einzelne Mitspieler. Im "Tag Match" rotten sich vier Bomber gegen wackere Einzelkämpfer zusammen. Die vier teilen sich einen Pokal und triumphieren in einem Boxer-Ring.







Hudson wagt ein drittes Bombenattentat auf Euer Super Nintendo: Das 16-MBit-starke "Super Bomberman 3" präsentiert neben unterschiedlichen Charakteren erstmals einen Fünf-Spieler-Modus sowie die aus Mega-Drive- und PC-Engine-Version bekannten Reittiere. Wie in den Vorgängern wählt Ihr zwischen Story und **Battle-Modus**: Der Battlemodus lädt per Adapter maximal fünf Spieler zum radikalen Nippon-Massaker und stellt Euch Bombermänner unterschiedlicher Nationalität vor. Ihr entscheidet Euch zwischen neun Szenarien wie Unterwasserwelt oder altägyptische Pyramiden-Kulisse und versengt Eure Kontrahenten im Bombenteppichen.

Zersprengte Hindernis-Blöcke offenbaren Bonus-Gegenstände und liefern Anlaß zu persönlichen Kleinkriegen: Wer ergattert den heiß umkämpften Wurfhandschuh? Wer sammelt das Feuer-Symbol und heizt den Gegnern mit größerer Stichflamme ein? Getroffene Bomber verglühen und rächen sich bei entsprechender Options-Einstellung: Die zornigen Vollinvaliden brausen auf Rollstühlen über den Level-Rand und bombardieren unnahbar die hilflosen Ex-Feinde. Einzige Rettung vor einer Detonation: Ihr knackt ein bunt gemustertes Ei, hopst auf einem Baby-Dino unversehrt durch den Gefahrenherd und opfert Euer Reittier der Explosion. Nach dem Ablauf einer Zeitbegrenzung wird der Level von außen nach innen versiegelt: Der Gewinner kassiert den Pokal und wird nach drei Siegen in Folge in einer Mode-7-Sequenz zum Turnier-Champ gekürt. Wer keine Freunde zusammentrommeln kann, vergnügt sich nach einem Standbildintro im Story-Modus: Ihr klappert Planeten ab, löst Einspielerszenarien und erledigt monströse Obermotze. Sprengstoff-Novizen verwöhnt jeder Planet mit eigenem Paßwort. *rb*

KAWUMM • Egal ob niedliche Bomberine, alter Chinese oder Punker: "Super Bomberman 3" hat für jeden Teilnehmer den Wunschkandidaten. Die Fünf-Spieler-Option garantiert vollendetes Partyvergnügen: Das verwüstete Wohnzimmer und ungehemmte Wutausbrüche sind der Beweis für gelungenes Design, das Spiel mit dem Lieblingscharakter provoziert motivierende Fehden ("Deinen fetten Pygmäen mach ich fertig!"). Neue Aufbauten wie feuerspeiende Vulkane oder Hängebrücken rauben dem Klassiker zwar den ursprünglichen Simpel-Charme, bereichern aber durch intelligente Plazierung um Spieltiefe und bringen Euch die "Bomberman"-Welt charmant näher. Nach kurzer Einspielphase akzeptieren auch hartgesottene Oldie-Freaks die neue Präsentation: Innovative Elemente entschädigen für Stimmungsumschwung und kleinere Spieler-Sprites.



Optische Verzerrung simuliert den Unterwassereffekt: Strudel dienen als Teleporter, Muscheln ersetzen Steine.



International: Im dritten Teil wählt Ihr Bomber unterschiedlicher Nationalität. Eine Weltkarte zeigt das Heimatland.





HERSTELLER	HUDSON SOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	70 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	86%

Unvergängliches Spieldesign: Der explosive Reaktionstest in neuem Edel-Look. Fans frohlocken über durchwachte Nächte.

Andere Versionen

Derzeit sind keinerlei Umsetzungen geplant.

Produzent: David Amor • **Design:** Nick Wilson • **Programmierung:** Nick Wilson, Mike Richardson & Tony Summerhayes • **Grafik:** Andy Jones, Chris Perigo, Chris Hubbard. • **Sound:** Adam Pracy

Space Hulk





Eine schrecklich nette Begegnung: Ein kurzer Blick auf den Radar zeigt Euch, daß Ihr umzingelt seid.



Schneidet der Alien-Vorhut den Truppennachschub ab: Vor einem Genestealer-Nest kommt es zu einem grauenvollen Massaker.

Das FMV-Intro informiert Euch über den Stand der Technik im 41. Jahrhundert und gibt Aufschluß über Bewaffnung und Anatomie der "Warhammer 40.000 K"-Aliens.



"Versiegelt die Gänge drei und vier. Der Sektor muß gesichert werden!" brüllt mein Offizier durch den Transmitter und verschwindet im Ganggewirr des Alien-Raumkreuzers.

Statt mir den Rücken freizuhalten befaßt sich mein "Blood Angels"-Squadleader mit den ungefährlichen Missionszielen und mir bleibt die ganze Arbeit. Ich pirsche mich also allein an das Alien-Nest heran. Mein Radar piepst aufgeregt: Feind-Aktivitäten im nahen Umkreis! Ich schleiche weiter als mein Boß sich zurückmeldet: "Ein paar Genestealer in Deiner Richtung, paß auf!". Hätten Bethor und Sergio die letzte Mission überlebt, wäre ich schon längst am Ziel – doch Frischfleisch von der Akademie kriegen wir nur alle sieben Tage. OK, pack' ich den Sturm-Bolter aus und mach' die Bastarde im Alleingang fertig.

In "Space Hulk" seid Ihr nicht nur ein dumpfer Alien-Killer, sondern auch ein taktischer Denker: In den Kampagnen "Space Hulk Originals" (nach der Brettspielvorlage), "Classic Missions" (PC) und "Famous Missions" (nur für das 3DO) habt Ihr volle Befehlsgewalt über vier "Terminator"-Marines. An Bord des gekaperten Raumkreuzers hetzt Euch ein Vorgesetzter per Funk durch die Schächte: Schalter betätigen, Datenbänder bergen und Gas-Ventile abdrehen fällt in den Aufgabenbereich eines imperialen Soldaten. Je nach Spielmodus kommen dabei Dauerfeuer und Granatenhagel nicht zu kurz: Die Aliens haben sich im ganzen Schiff verschanzt – Ihr jagd sie (wie es sich für 32-Bit-Spieler gehört) in Echtzeit. *oe*

Muster von Zapp, Mainz. Tel: 06131/230492







SHOOT OR DIE • Bei "Space Hulk" begeistern die "Original"-, "Classic"- und "Famous"-Missionen: Ihr plant Euren Einsatz, sichert mit einem Stoßtrupp den Sektor und rückt mit zwei Flammenwerfer-Marines nach. Taktisches Geschick wird verlangt, ebenso ein harter Baller-Daumen. Im "Blood Angels"-Modus führt Ihr hingegen nur Befehle aus und hatscht kreuz und quer durch die Labyrinthe. Die detailreiche Grafik ist fix, nur der kleine Radius des Scanners geht Euch auf die Nerven: Erscheint ein Monster hinter Euch, habt Ihr seine Krallen im Visier, bevor Ihr Euch umdrehen könnt. Also müßt Ihr an jeder Ecke stoppen, und die Lage auf der Übersichtskarte prüfen. Die Hintergrundmusik beschränkt sich auf ein schummriges Säuseln, der permanente Funkkontakt (in verständlichem Englisch) verbreitet ein nervöses Spezialeinheit-Ambiente.











Gashähne abdrehen und Feuer legen: Wer nur Monster schlachten will, ist in "Space Hulk" nur ansatzweise richtig.



Auf der Übersichtskarte überprüft Ihr das Gelände und erteilt (nur in den Taktik-Missionen) Eure Befehle.





HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	80 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	70%

3D-Weltraumfeldzug mit taktischem Einschlag und Digi-Funkkontakt: Nur der Kurzstrecken-Radar bietet zu wenig Übersicht.

Andere Versionen – Die "Classic Marines" gibt es als Standalone-PC-Version, für die Playstation wird demnächst das gesamte "Space Hulk" umgesetzt.

Entwickler: Capcom, J

Mega Man 7



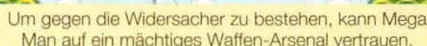
Wer blickt noch durch? Kaum führte Capcom die "offizielle" Mega-Man-Serie auf dem Super Nintendo mit Teil 2 fort (Codename "X"), schon wartet eine frische 16-Bit-Episode nach NES-Numerierung. Entgegen "Mega Man X2" unterstützt diesmal kein DSP-Chip auf dem Modul die Konsolen-Hardware, dafür hilft Euch das blecherne Hündchen Flitz. Dank seiner Schnüffelnase findet er u.a. Extras und stellt sich als Transportmittel zur Verfügung. Ansonsten bleibt alles beim alten: Mega Man wählt sein Szenario, weist einen von Dr. Wily's Robo-Fightern in seine Schranken und sammelt dabei eine Extrawaffe. Die erbeuteten Power-Ups werden auf einem gesonderten Bildschirm verwaltet und können auf Knopfdruck durchgeschaltet werden. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen, birgt sorgsam plazierte Gegner statt wahllos postierter Hundertschaften und motiviert zur Suche nach vielen versteckten Bonuskammern. *mg*

MBiT 16	CODE 010 201 022	AB 6 Jahren
HERSTELLER	CAPCOM	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	130 MARK	
ANBIETER	LAGUNA	
GRAFIK	67 %	
SOUND	68 %	
SPIELSPASS	77 %	

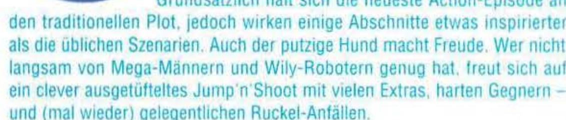
Konzept-getreue Mega-Man-Episode mit witzigem Köter als Sidekick. Minimal besser als die "X"-Varianten.

Wie bei den anderen Mega-Man-Episoden könnt Ihr einzelne Szenen anwählen. Im Bild seht Ihr schon mal die "Oberwelt" des letzten Abschnitts.





Um gegen die Widersacher zu bestehen, kann Mega Man auf ein mächtiges Waffen-Arsenal vertrauen.



VORSPRUNG OHNE TECHNIK • Auch wenn es nur Nuancen sind, mir gefällt das Chip-lose "Mega Man 7" einen Tick besser als "Mega Man X1 & X2". Grundsätzlich hält sich die neueste Action-Episode an den traditionellen Plot, jedoch wirken einige Abschnitte etwas inspirierter als die üblichen Szenarien. Auch der putzige Hund macht Freude. Wer nicht langsam von Mega-Männern und Wily-Robotern genug hat, freut sich auf ein clever ausgetüfteltes Jump'n'Shoot mit vielen Extras, harten Gegnern – und (mal wieder) gelegentlichen Ruckel-Anfällen.

Andere Versionen

Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant. In der letzten Ausgabe haben wir "Mega Man X2" fürs Super NES mit 76 Prozent Spielspaß getestet. Der Vorgänger "Mega Man X1" ist ähnlich gut. Auf dem Mega Drive gibt's "Mega Man – Wily Wars" mit identischen Spielspaß-Qualitäten.

Produzent: Takayuki Nakano • **Design:** Miho Furukawa • **Programmierung:** Hiroaki Furukawa • **Musik:** Yashuhiro Nakaro, Mahoto Mukai

Battle Arena Toshinden



Kurz nach dem Japan-Start der Playstation avancierte Takaras "Toh Shin Den" zum Überraschungshit. Hierzulande erscheint der Polygon-Klopper gleichzeitig mit dem Grundgerät, wurde jedoch in "Battle Arena Tohshinden" umgetauft.

Ihr steuert mal wieder einen gutherzigen Prügel-Helden, der sich einen fiesen Teufelsanbeter zur Brust nimmt. Dieser hat's auf die Seelen Eurer sieben Kollegen abgesehen, die ebenfalls eine Rechnung mit Dämon Gaia offen haben. Doch bevor Ihr dem Koloß im "Void", dem Eingang zu seiner Chaos-Welt, gegenübersteht, müßt Ihr Euch mit den anderen Handkantenspezialisten messen: Duke Rambert zerschlitzt Euch das Hemd mit seinem Breitschwert, während die niedliche Ellis mit zwei scharfen Messerchen auf Euch losgeht. Der Zwerg Fo-Fai hat sich zwei Freddy-Krüger-Krallen an die Handgelenke montiert, Mondo wirbelt mit einer Lanze. Im Gegensatz zu Segas "Virtua Fighter" hält jeder Charakter drei übermenschliche Special-Moves parat: Die kesse Sofia schleudert einen Feuerball, Run-Go hämmert seine Steinkeule auf den Boden und erzielt damit Rekordwerte auf der Richterskala. Das dritte Special, eine besonders wirkungsvolle Waffe, funktioniert aber nur, wenn Eure Energieleiste im roten Bereich steht.

Wenn Euch das "serienmäßige" Zooming von "Battle Arena Toshinden" nicht ausreicht, dürft Ihr die Kamera selbst bewegen, über Euren Kopf plazieren oder in hundert Meter Entfernung postieren. *ak*



3D-Kampf: Der Gegner feuert sein Special ins Leere, wenn Ihr rechtzeitig zur Bodenrolle ansetzt.


Wenn Ihr Gaia im ersten Anlauf ausknockt und vorher kein Match verliert, folgt der geheime Endgegner Sho.


Zweimal Sophia: Hier trifft Euch die Peitschenlady mit ihrem explosiven Rundum-Kick...


...auf diesem Bild knallt Sie Euch einen Feuerball vor's Gesicht. Während Ihr wegfliegt, vergrößert sich der Bildausschnitt.

DIE DRITTE DIMENSION • Auf den ersten Blick mutet "Battle Arena Toshinden" wie eine Kopie von Segas "Virtua Fighter" an, doch schon nach wenigen linken Haken erkennt Ihr das Potential von Takaras Polygon-Prügler: Erstmals kämpft Ihr wirklich in drei Dimensionen und nicht zweidimensional in einer 3D-Welt. Da Ihr nach belieben um den Gegner herumrollen oder -rotieren könnt, lassen sich endlich auch Angriffe aus der Tiefe realisieren – und genau hier liegt der spielerische Reiz von "Toshinden". Davon abgesehen glänzt "Toshinden" mit aufwendigen Hintergründen und den grafisch schönsten Prügelhelden, mit erstklassiger Spielbarkeit und einer virtuellen Kamera. Netterweise hat Takara darauf verzichtet, die Special-Moves wie bei der Japan-Version auf die oberen Joypadknöpfe zu legen. Jetzt ist es deutlich schwieriger, ins Void vorzudringen.





Mit seiner Keule haut Run-Go jeden Gegner windelweich. Leider bremsen seine Muskelmassen Beweglichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

BATTLE ARENA TOSHINDEN
1P GAME
VS HUMAN
VS COMPUTER
OPTIONS
©TAKARA CO., LTD. 1995

ab 16 Jahren

HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	82 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	84 %

Optisch atemberaubender Polygon-Prügler. Erstmals sind auch Angriffe aus der dritten Dimension möglich.

Mit "Battle Arena Toshinden" veröffentlicht Takara ihr erstes selbst entwickeltes Spiel. Bislang beschränkten sich die Japaner auf Umsetzungen von Neo-Geo-Modulen auf 16-Bit-Konsolen, von denen "Samurai Shodown" und "Fatal Fury Special" (beide Super Nintendo) zu den besten zählen. Ob Takara schon an "Toh Shin Den 2" arbeitet, wollten uns die Japaner zwar nicht verraten, wir geben aber davon aus. Wie S. Suzuki, der Overseas Department Manager von Takara, zur aktuellen Situation auf dem Konsolenmarkt steht, könnt Ihr übrigens in unserem Interview in MAN!AC 5/95 nachlesen.

Entwickler: Hudson Soft, Japan

Space Adventure CD





Nachdem Anime-Held Cobra auf der Japano-Konsole Turbo Duo durchs All geistern durfte, treibt er jetzt auf dem Mega-CD sein Unwesen: Um das Geheimnis eines sagenhaften Schatzes zu lüften, seid Ihr auf der Suche nach der hübschen Jane und ihren zwei Schwestern Kathy und Dominique, die je eine Tätowierung mit einem Hinweis auf dem Rücken tragen. Eure Suche beginnt auf der Erde und führt Euch über den Planeten Sid zum großen Showdown auf Plumbera. Das Adventure verläuft gradlinig und wird Euch anhand von Standbildern, Textfenstern und (englischer) Sprachausgabe erzählt. Meist habt Ihr nur wenig Handlungsfreiheit und könnt Euch nur innerhalb eines Raums bewegen. In einfachen Menüs erteilt Ihr Eurem Helden Befehle oder speichert den Spielstand. Am Happy-End führt übrigens kein Weg vorbei, da sich Euer Held gegen jede Fehlhandlung streubt. *oe*



ab 16 Jahren

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	53%
SOUND	60 %
SPIELSPASS	43 %

Raumschrott: "Space Adventure" langweilt Euch mit zu leisen Digi-Stimmen und witzlosen Rätseln.

Die kargen Menüs stellen Standard-Befehle wie "look", "think" und "search" bereit. Erst wenn Ihr in einem Raum alle Befehle durchgeklickt habt, dürft Ihr mit "move" die Geschichte weiterverfolgen.



Bilderbuch von CD: Nur in den Städten und im Raumschiff erwarten Euch ein paar holprige Animationen.



EINTÖNIG • Selten saß ich so unbeteiligt vor einem Adventure: Ihr klickt Euch gelangweilt durch die Menüs, bis Euch das Spiel mit der Option "move" zum nächsten Ort weiterziehen läßt. Die digitalen Stimmen plappern ausdrucklos vor sich hin und werden zu allem Überfluß auch noch von der Hintergrundmusik übertönt. Damit Ihr die Handlung mitbekommt, müßt Ihr den Audio-Ausgang des Mega CDs einzeln mit der Stereo-Anlage verbinden – die aufdringliche Melodie kommt vom Mega Drive. Die perfekte interaktive Schlaftablette.

Andere Versionen
Turbo-Duo-Fans erfreuen sich an einer grafisch ebenbürtigen Version. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Alexandria, USA

Demolition Man


Bungee-Maniac: Spartan springt vom Wolkenkratzer ab, mit dem B-Knopf löst Ihr die Seil-Verankerung.

Der dritte Hauptcharakter der Filmvorlage wurde unterschlagen: "Speed"-Star Sandra Bullock mimte als Cop-Mädel einen heißen Maniac-Verehrer und vermittelte humorvoll Sozialkritik: Nach Jahrzehnten des Friedens vegitieren die Menschen unmotiviert vor sich hin. Verbrechen sind unbekannt, die futuristischen Polizeistreifen dienen ausschließlich dekorativem Zweck. Interessant für Automobil-Freaks: Renommierte Hersteller wie General Motors haben den Filmemachern ihre unbezahlbaren Fahrzeug-Studien für das nächste Jahrtausend zur Verfügung gestellt.

SN

Seinem Spitznamen Demolition Man macht John Spartan 1996 bei einem Geiseldrama alle Ehre: Der radikale Polizist stellt den Ganoven Simon Phoenix und vernichtet dabei ein riesiges Fabrikgebäude. Dummerweise gelingt es ihm nicht, die Geiseln zu retten – Spartan wird vom Dienst suspendiert und zwecks jahrlanger Haftstrafe eingefroren.

Jahrzehnte später wird der Cop wieder aufgetaut und erneut auf Phoenix angesetzt: Simon flüchtete aus seiner Gefrierkammer und terrorisiert ungehindert die Stadt. Die verweichlichten Polizisten der Zukunft werden mit dem Amokläufer nicht fertig und verlassen sich auf den legendären Demolition Man.

Ihr steuert John Spartan (im Film von Sylvester Stallone dargestellt) in konventioneller Action-Manier durch horizontal scrollende Baller-Szenarien und Rettungsmissionen aus der Vogelperspektive: Ihr hechtet über Feuersbrünste, hangelt an Häuserfronten entlang und schießt auf der Jagd nach Phoenix Terror-Armeen über den Haufen. Die Endzeit-Kulisse erinnert an die Optiken des blutigen "Robocop vs. Terminator", nach einem Treffer stehen die verschmurgelten Gangster für wenige Sekunden unter Strom: Ihr sichtet das glühende Verbrecher-Skelett, latscht ungerührt durch den Funkenregen und nietet den nächsten Galgenvogel um.

Zwei Rettungsmissionen erlebt Ihr aus konventioneller Draufsicht: Spartan kämpft gegen einen unerschöpflichen Gaunernachschub und rettet verdatterte Politiker-Geiseln. *rb*


Im U-Bahn-Schacht: Kommt Ihr im Zug nicht mehr weiter, kraxelt Ihr aufs Dach und weicht Stromleitungen aus.



Geiseldrama aus der Vogelperspektive: Ihr nietet Gangsterhorden um, befreit greise Politiker und vertreibt Phoenix aus dem Waffen-Museum.


Geiselrettung, die Zweite: Phoenix und seine Terroristen haben sich in der Bibliothek verschanzt.


Hat eine antike Laser-Kanone aus dem Museum geklaut: Phoenix und seine Handlanger jagen den Level in die Luft.

KRIEGSZONE • Die Filmvorlage war bereits heftig, die Modul-Umsetzung übertrifft alle Erwartungen: Den Gegnerverschleiß in "Demolition Man" empfinden selbst hartgesottene Baller-Experten als unanständig hoch, nur das fehlende Pixelblut rettet vor der 18er-Freigabe. Trotzdem macht die Metzel-Orgie durchaus Spaß. Das brachiale Geknattere weckt selbst im friedfertigen "Mario"-Hüpfer niedere Instinkte, faires Design und solide Spielbarkeit motivieren auch nach dem Durchzocken zur Gelegenheitsballerei: Wer den inneren Schweinehund befriedigen will und auf brachiales Baller-Inferno steht, greift ohne Gewissensbisse zu, sensible Spieler sparen sich die Ausgabe. Interessenten kaufen für die Sega-Hardware ein: Mit dynamischer Techno-Musik und butterweichem Scrolling ist die technische Präsentation einen Tick besser, die Steuerung bedeutend flüssiger.



MBiT 16 — ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	68 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	67%

Spannendes Action-Gemetzel nach Filmvorlage: Sylvester Stallone macht eine spielerisch einwandfreie Figur.

MBiT 16 — ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	67 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	65%

Sylvester Stallone als Future-Cop Spartan: Gelungene Brutalo-Action mit durchdachtem Level-Design und fairen Gegnern.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Sega AM2, Japan

Virtua Fighter Remix



"Virtua Fighter" revolutionierte mit dreidimensionalen Echtzeitprüglern das Beat'em-Up, in der "Remix"-Version bekleidet Sega seine Helden mit Textur-Haut und -Klamotten. Das Spieldesign entspricht dem Original: Ihr wählt zwischen acht unterschiedlichen Kämpfern und prügelt wahlweise gegen den Computer oder einen Kumpel. Specials werden mit flotten Tastenkombinationen ausgeführt und in konventionelle Attacken integriert: Action-Mime Pai setzt auf Roundhouse-Kicks und legt Euch mit Beinfegern auf die Matte, Endgegner Akira rammt Euch den Ellenbogen in die Rippen, Sahras Kick-Kombos erinnern an Chun Lis Lightning Leg. Schlagserien und fiese Griffe drängen den Kontrahenten aus dem Ring: Wer von der Kampffläche taumelt, hat die Runde verloren, zwei Niederlagen zwingen Euch in die Knie. Habt Ihr einen Kampf gewonnen, genießt Ihr Replay-Sequenz und Sieges-Positur. *rb*





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	70 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	82 %

Nahkampf-intensives Polygon-Beat'em-Up mit furioser 3D-Optik und durchdachter Steuerung: Vor allem für Taktiker geeignet.

Die Polygon-Fratzen im Auswahl-Menü wurden gegen Zeichentrick-Porträts ausgetauscht. Der Charakter-Status verrät persönliche Daten wie Alter oder Blutgruppe.





Perlentaucher gegen Polygon-Meister: Jeffry will Akira mit einer Schlag-Kombo aus dem Ring werfen.



ECKEN-RECKEN • Nach "Tohshinden" und "Tekken" sah Segas eckiger Klassiker mager aus. Der "Remix" kleidet die Polygon-Idole in schnieke Textur-Kluft, saubere Echtzeit-Berechnung und filigrane Mimik macht die "Virtua Fighter"-Kämpen sympathischer als die Playstation-Konkurrenz. Lediglich die schlappen Hintergründe entbehren "Tohshinden"-Klasse. Ausgereiftes Spieldesign und flotte Nahkämpfe fordern den Profi, Anfänger freuen sich über sinnvolle Tasten-Belegung und faire Specials. Nicht nur Vollzeit-Prügler sichern sich eine CD. **!**

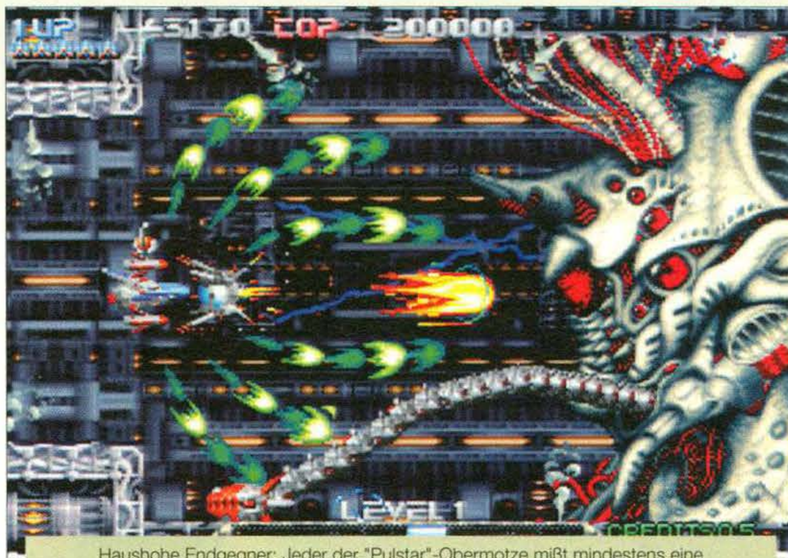
Andere Versionen
"Virtua Fighter" wurde in MAN!AC 8/95 mit 82% Spielspaß getestet, "Virtua Fighter 2" soll zur Jahreswende in Deutschland erscheinen.

Hersteller: Aicom, Japan

Pulstar



Im Inferno-Level trefft Ihr auf einen alten Bekannten: Den feuerspuckenden Feuerdrachen aus Konamis "Gradius 2"!



Haushohe Endgegner: Jeder der "Pulstar"-Obermotze mißt mindestens eine Bildschirmhöhe und belästigt Euch mit allen möglichen Laser-Abarten.

Daß die Designer von "Pulstar" früher bei Irem für die "R-Type"-Reihe verantwortlich zeichneten, ist leicht zu erkennen. Nach dem Ende des japanischen Automatenherstellers, wechselte ein Teil der Besatzung zu SNK, eine Handvoll andere Designer gründeten Aicom. So finden sich in ihrem ersten Neo-Geo-Spiel viele Parallelen zu "R-Type 2" – von den Explosionen, über Gegner und Obermotze bis hin zur Level-Gestaltung. Weitere bekannte Opfer der Grafiker: Konamis hektisches Ballerspektakel "Xexex", das es leider nur als Automat gibt.



Das wurde auch langsam Zeit: Nach einer endlosen Latte Prügelspiele kommt endlich wieder eine frische Scheibe ins Neo-Geo-CD – mit "Pulstar" melden sich die **Programmierer** des Klassikers "R-Type" aus dem Urlaub zurück. Als interstellarer Elite-Söldner startet Ihr mit einem R-Type-ähnlichem Weltraumflitzer in eine gefährliche Alien-Schlacht. Zuerst verglühen schleimige Kreaturen, Raumschiffe und Asteroiden im Feuer Eures Lasers, schnell habt Ihr auch Raketen, Kreuz-und-quer-Laser oder Streuschuß an Bord. Damit sich "R-Type"-Fans zuhause fühlen, rotiert vor Eurer Windschutzscheibe ein Satellit, mit dem Ihr außerirdisches Lasergewitter pariert. Später sammelt Ihr zwei zusätzliche Sidekicks, die Ihr per Knopfdruck in eine andere Stellung justiert. Als Levelwächter dienen besonders ungemütliche Aliens, die Euch mit Stahlkrallen, Mega-Lasern und Lenkraketen zusetzen. Dauerfeuer-Cracks haben zwar eine gute Chance, über den vierten Level hinaus zu kommen, doch dann zählt das von "R-Type" bekannte Auswendiglernen: Ihr saust durch enge Tunnels, werdet von herumkrabbelnden Getier beschossen und müßt nebenbei noch ein wichtiges Extra aufsammeln. Knackt Ihr den Endgegner nicht im ersten Anlauf, werdet Ihr an einen Rücksetzpunkt transportiert – heutzutage unüblich, da Ihr bei vielen Ballerorgien an der Stelle des Verglühens weiterspielen dürft. *ak*

Die Automatenplatine erhielten wir von Tuning, HH





Reichlich Anleihen aus anderen Shoot'em-Ups: Im fünften Level (Mitte) erwartet Euch eine Geschicklichkeitsaufgabe nach "R-Type"-Muster.

ALLES NUR GEKLAUT • "Pulstar" besteht eigentlich nur aus Diebesgut: Hier ein Sprite, da ein Level und dort ein Endgegner von "R-Type 2", ein paar Backgrounds á la "Xexex" und einige Ideen von "Last Resort". Wen das nicht stört, der bekommt ein astreines Shoot'em-Up mit abgedrehten Riesen-Feinden, langen Levels und einem Schwierigkeitsgrad, der sich gewaschen hat. Anfänger werfen "Pulstar" gleich aus dem Fenster, und selbst Profis soll das ein oder andere Joyboard zu Bruch gegangen sein. Abgesehen von der Grafik, die derb ruckelt, wenn Ihr mit voller Ausrüstung auf Aliens ballert, macht die Musik die schlechteste Figur: Während Euch bei "Last Resort" Beats und Gitarren-Riffs das Trommelfell zerschmettert haben, spielen die "Pulstar"-Musiker statt "echter" Musikstücke nur Riesen-Samples ab.








HERSTELLER	AICOM
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	76 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	80 %

Gut geklaut ist halb gewonnen: Vollblut-Ballerspiel ohne spektakuläre Ideen. Leider wird's oft langsamer.



Schleimbolzen, Teil 1: Wenn Euch die Klauen dieses Mega-Aliens packen, seid Ihr verloren.



Schleimbolzen, Teil 2: Nur wenn Ihr den richtigen Weg zwischen den Lasersalven hindurch findet, könnt Ihr siegen.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Software Creations, GB

Foreman for real



Bevor Foreman endgültig die Boxhandschuhe gegen Heizdecke und Gebißreiniger tauscht, will man mit einem neuen Modul nochmal zuschlagen. "Foreman for real" bietet in der Tat realistische Grafik: Die sich im Ring gegenüberstehenden Boxershort-Füllungen wurden digitalisiert. Deshalb wirken sie aber auch nicht bedrohlicher als die Schlagetots von Electronic Arts' Konkurrenz-Modul "Toughman Contest".

Mit konventionellen Schwingern und Haken wird bei Foreman zugeklopft. Lediglich zwei "Special Moves", die man nur selten einsetzen kann, lockern das biedere Fleischklopfen auf. Turnierfreunde hämmern sich durch einen Wettkampf mit KO-System (im wahrsten Sinne des Wortes). Längerfristige Spannung bietet der Karriere-Modus mit Preisgeldraffung; ein Paßwort sichert Eure Fortschritte. Für Abwechslung sorgen drei Schwierigkeitsgrade und 20 Spielfiguren – George inklusive.

MBiT 16 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACLLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	56 %
SOUND	35 %
SPIELSPASS	51 %

Überflüssiger Box-Nachzieher mit einfallsloser Steuerung und mäßiger Technik. Ein Auslaufmodell – wie George Foreman.

An den Vorgänger "George Foreman KO Boxing" erinnern wir uns mit eher flauen Gefühlen. Grafisch und spielerisch war dieses hektische Geprügel noch eine Klasse schlichter als das neue Modul "Foreman for real".



Im Vordergrund müht sich George Foreman gegen einen ungestümen Langhaar-Widersacher



VERDIENTER RUHESTAND • Große, digitalisierte Spielfiguren und ihre Nachteile: Zwar schnalzt der Muskel besonders realistisch, der Spieler zuckt indes nur mit den Schultern, da seine Eingaben träge entgegengenommen werden. Thema "Kampfstrategie": Neben dem blinden Drauflosschlagen hat sich bei mir allenfalls die Hasenfußtaktik bewährt: Nach links oder rechts laufen, warten bis der Gegner kommt, schnell eine Kopfnuß verpassen und wieder ausweichen... macht bei den Punkterichtern Eindruck, ist auf Dauer aber nicht übertrieben spaßig.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Version wurde ebenfalls ausgeliefert, der Vorgänger "George Foreman KO Boxing" ist definitiv schlechter. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht in Aussicht.

Entwickler: Sega, Frankreich

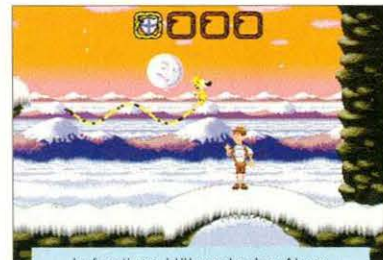
Marsupilami



Vor dem Feuerring tankt Euer Dickhäuter Wasser. Wenn der Elefant auf die Holzstiege latscht, hopst Ihr auf seinen Rücken und löscht die Flammen mit einer Wasser-Fontäne.



Hochseilakt: Im Zirkuszelt spannt Ihr mit der Angriffstaste eine Schweif-Brücke für Euren Elefantenkumpel.



In frostigen Höhen: In den Alpen treibt Ihr den Tirolern mit wuchtigem Schwanz-Hieb das Jodeln aus.

Habt Ihr alle drei Leben verbraten, beobachtet Ihr eine schräge Zwischensequenz: Ein verzweifelter Großwildjäger will Euren Kumpel mit einem Schmetterlingsnetz einfangen und versucht sein Glück mit einer Miniatur-Kiste. Nach Eurem letzten Ableben rasselt ein Käfig auf das Opfer herunter.





Franquin erfand das quirlige Marsupilami als Begleiter für seine Comic-Helden Spirou und Fantasio. Mit zunehmender Popularität des Wundertieres spendierte der Franzose seiner jüngsten Schöpfung eine "Marsupilami"-Serie: Die Marsu-Productions waren geboren. Bevor Euch Lizenz-Käufer Disney mit seiner hauseigenen Marsu-Welle überschwemmt, wirft Sega eine Modul-Umsetzung auf den Markt.

Nach seiner Entdeckung im palumbischen Dschungel hat der affenähnliche Chaot nur Unsinn im Kopf. Euer Marsupilami will einen Elefanten aus der Gefangenschaft befreien und lotst seinen stupiden Freund durch rätselgespickte Jump'n'Run-Welten: Nach dem Verstreichen einer Zeitbegrenzung lauern die Zirkus-Häscher. Wie in der Comic-Vorlage verläßt sich Euer Marsupilami auf seine kolossale Schwanzakrobatik. Ihr sammelt unterschiedliche Form-Anleitungen und wählt über die obere Tastenreihe eine Schweif-Skulptur. Das acht Meter lange Anhängsel mutiert zur gewünschten Form und hilft dem Elefanten als Not-Treppe über Kisten, scheucht ihn mit einer Maus-Fratze in die Gegenrichtung und dient zum Schwanz-Hochsprung. Soll Euer Kumpel auf einer Stelle verweilen, plaziert Ihr Früchte oder Plätzchen: Während sich Euer Schützling mampfend auf den Boden hockt, wählt Ihr die nützlichste Schweif-Figur. Ein sattes Digi-Rülpsen signalisiert das Ende der Mahlzeit: Der Elefant marschiert über Eure Schweif-Stiege, plumpst auf ein Trampolin oder läßt sich ergeben über eine Kisten-Ansammlung hieven.

Lauert auf der anderen Seite ein Zirkuswärter oder ein zickiger Geißbock, entpuppt sich Marsu als radikaler Schweif-Kämpfer: Ihr manövriert Eure Acht-Meter-Peitsche in Zielrichtung und versohlt dem Gegner das Hinterteil.

Drei Level später findet Ihr die nächste Welt und notiert das Paßwort. *rb*

SCHWEIF-WUNDER • Nach dem enttäuschenden "Spirou" ist "Marsupilami" eine solide Franquin-Umsetzung. Mit witzigen Animationen und abgedrehter Schweif-Taktik wachsen Euch das Marsupilami und sein dicker Freund schnell ans Herz. Ihr entdeckt Schritt für Schritt neue Schwanz-Deformationen, schmunzelt über ulkige Marsupilami-Grimassen und die Stürze des tolpatschigen Elephanten. Die freizügige Steuerung erlaubt Improvisation für neue Schwanzmanöver, das intelligente Level-Design fordert besonders Profi-Knobler. Doch selbst Rätsel-Puristen verzweifeln zuweilen an den verzwickten Puzzles, Anfänger steigen bereits im ersten Abschnitt aus. Marsu-Fans und Franquin-Leser freuen sich über eine optisch anspruchsvolle Umsetzung mit Spielwitz, Jump'n'Run-Fans akzeptieren "Marsupilami" als willkommene Abwechslung vom Hüpf-Einerlei.





Wollt Ihr Euren Begleiter in die Gegenrichtung hetzen, deformiert Euer Anhängsel zur Mause-Fratze.



Der geschockte Riese flieht vor dem vermeintlichen Nager, stürmt zum Bottich und folgt brav den Marsu-Stufen.



MBIT 16 | CODE 010 201 022 | AB 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	69 %

Knallharter Rätselhüpfer nach Comic-Vorlage: Gelungene "Marsupilami"-Umsetzung mit humorvoller Präsentation.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

ZAPP GAMES

BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP GAMES

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92

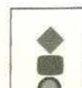
FAX: 06131/23 04 93







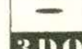












SUPER NES DT:

YOSHI'S ISLAND	149,–
KILLER INSTINCT	159,–
CHRONO TRIGGER	159,–
DOMANCE 4	149,–
MEGAMAN 7	139,–

SUPER NES PAL:

YOSHI'S ISLAND DT	129,–
PRIMAL RAGE	139,–
DEMOLITION MAN	139,–
MEGA MAN X2	139,–

MEGA DRIVE:

LIGHT CRUSADER DT	129,–
SONIC COMPILATION	129,–
DEEP SPACE NINE US	139,–
EXO SQUAD US	129,–
SNHL 96	119,–

SEGA CD:

LUNAR 2 CD	129,–

SEGA SATURN:

LAYER SECTION JAP	129,–
WORLD ADV. M. COMMANDER JAP	189,–
THE DUEL JAP	139,–
WING ARMS JAP	139,–
TWIN BEE JAP	139,–
RAYMAN US	139,–
SOLAR ECLIPSE US	I.V.

3DO:

FLYING NIGHTMARES	129,–
SPACE HULK	129,–
KILLING TIME	I.V.
POET	I.V.

JAGUAR:

RAYMAN	139,–
VORTEX	139,–

PLAYSTATION:

METAL JACKET JAP	169,–
EXECTOR JAP	169,–
RAYMAN US	129,–
EXTREME GAMES	119,–
ECLIPSE TURBO	129,–

HARTE WARE:

PLAYSTATION DT	599,–
PLAYSTATION US	699,–
3DO PAL	699,–
3DO NTSC	699,–
NEO GEO PAL/NTSC	599,–




Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

SNES • MEGA DRIVE
MD CD • NEO GEO

TEL: 06731 10845

S•E•C•O•N•D ZAPP G•A•M•E•S

PSX • SATURN
3DO • JAGUAR

TEL: 06731 10745

AN & VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE. SONDERANGEBOTE, RESTOPSTEN. NUR VERSAND!

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:		SUPER NINTENDO:		MEGA DRIVE & CD:	
Novastorm DT	99,90	V.F. Remix DT	79,90	Yoshi's Island DT	119,90	Lunar 2 - Eternal Blue	119,90
Toshinden DT	99,90	Bug! US	89,90	Donkey Kong C. 2	129,90	Vectorman	129,90
Destruction Derby DT	109,90	Sim City 2000 US	109,90	Secret of Evermore	129,90	**COOLE HARDWARE:**	
Ridge Racer DT	109,90	Clockwork Knight 2	119,90	Theme Park DT	129,90	Playstation Deutsch	589,00
Total Eclipse US	109,90	The Duel JP	119,90	Ogre Battle US	139,90	Playstation Japan	799,90
Wipe Out DT	109,90	Virtua Racing US	119,90	Breath of Fire 2 US	139,90	Saturn Jap.+Game	779,90
ESPN Extreme US	129,90	Hang On 1995 JP	129,90	Chrono Trigger	149,90	Univ.-Adapter Saturn	79,90
Rayman US	129,90	Layer Section JP	129,90	Final Fight 3	149,90		
Boxers Road JP	149,90	Rayman US	129,90	Front Mission	149,90		
Horned Owl + Gun JP	149,90	Steamgear Mash JP	129,90	**3DO:**			
Side Winder JP	149,90	Virtua Cop + Gun JP	129,90	Panzer General	79,90		
Viewpoint JP	149,90	Wing Arms JP	129,90	Blade Force	119,90		
Aua 3	Call	X-Men JP	129,90	Deadalus Encounter	119,90		
Ray Tracer	Call	Military Commander	159,90	Killing Time	119,90		
Toshinden 2 JP	Call	Alien Trilogy	Call	Space Hulk	119,90		
Twisted Metal	Call	Toshinden	Call	Po'ed	Call		

Magazine ab DM 3,90 ! Hintbücher, Movelisten, Komplettlösungen schon ab 14,90! Chrono Trigger, FF3, Tekken, Killer Instinct, FF2, Breath of Fire uvm.!!

Vorbestellung möglich!

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 · 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 · Fax 07033 / 2008

PlayStation · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO

W.O.G

WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134

3DO · MANGA VIDEO

PLAYSTATION

ESPN Extreme Games	89.00
NBA Jam T.E.	89.00
Whipe Out	89.00
Boxer's Road	149.00

..III ab 2. Oktober!

SEGA SATURN

Streetfighter Movie	99.00
Virtua Fighter Remix	129.00
BUG	99.00
Layer Section	139.00
NHL All Star Hockey	109.00

NEU! VIRTUAL BOY (US) von NINTENDO!
Inkl. Game 399.- Spiele auf Anfrage!
MANGA Videos und Zubehör auf Anfrage!
Sämtliche Konsolen auf Lager!
Preise auf Anfrage

3DO

WingCommander III	99.00
Blade Force	auf Anfrage
Killing Time	auf Anfrage
Space Hulk	auf Anfrage

SUPER NINTENDO

Killer Instinct	149.00
Primal Rage	129.00
Chrono Trigger	139.00

..III ab 13.Oktober

Versandkosten DM 10.- + 3.- Nachnahme. Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 18 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15.- , Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Entwickler: Supersonic, GB • **Programmierung**: Peter Williamson, Andrew Fussey • **Grafik:** Paul Adams, Peter Ranson, Mark Neesam, u.a. • **Sound:** Tim Bartlett

Micro Machines '96



Die putzigen Miniatur-Raser aus dem Codemasters-Rennstall wollen auch in diesem Jahr über den heimischen Gabentisch flitzen: Das erfolgreiche Minimal-Rennspiel wurde für die 96er-Edition nicht nur mit jungfräulichen Strecken und ergänzten Spielmodi ausstaffiert, die wichtigste Neuerung ist der eingebaute **Streckeneditor**. Hier könnt Ihr nach Lust und Laune Kurse austüfteln und diese dank Batterie speichern. Darüberhinaus lassen sich einzelne Strecken auch als Paßwort verschlüsseln und sind somit all Euren Freunden zum Nachspielen zugänglich.

Um die 60 vordefinierten Kurse stehen bereit, auf denen Autos verschiedener Kategorien, flinke Motorboote und tieffliegende Jets um die Wette rasen. Mit den simplen Kommandos "lenken", "Gas geben" und "bremsen" bugsiert Ihr Euer Vehikel durch wissenschaftliche Arbeitszimmer, Sporthallen und Küchenzellen im Miniaturformat. Dabei blickt Ihr stets von oben auf die jeweilige Landschaft. Boxenstops, verschlissene Reifen oder Motorschäden kommen nicht in Frage: Euer Fuhrpark übersteht jede Kollision und wird selbst nach freiem Fall in den Abgrund postwendend auf die Strecke zurückversetzt. Airbag und ABS spielen bei der "Micro Machines" augenscheinlich keine Rolle.

An Spielmodi gibt's den Zweikampf Auto-gegen-Auto mit individuellem Punktesystem, das aufreibende Rennen im Viererfeld, die Solo-Fahrt gegen die Zeit sowie die Micro-Machines-Liga – und zwar alles in zwei Schwierigkeitsstufen. Außerdem locken eine Handvoll Party-Varianten, an denen bis zu acht menschliche Spieler partizipieren dürfen. *mg*

Schon die kürzlich veröffentlichte PC-Version wurde mit dem Construction-Set ausgestattet, jetzt dürfen auch Mega-Drive-Besitzer als Strecken-Architekten wirken. Die Benutzerführung ist angenehm einfach, man kann sowohl bestehende Kurse verändern als auch ganz von vorne beginnen. Lobenswert sind die beiden Speichervarianten via Batterie und Paßwort.



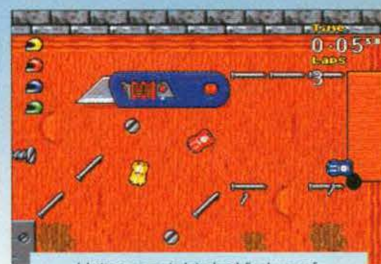
Nach dem Rennen werden die Pokale verteilt. Im Liga-Modus gibt's Punkte für die jeweilige Plazierung.

GIB GAS, ICH WILL SPASS • Unsere prinzipielle Kritik an der letztjährigen Fassung trifft natürlich auch die Fortsetzung: Besonders innovativ oder technisch ausgeklügelt gibt sich "Micro Machines '96" wahrlich nicht. Dafür haben die Entwickler die Stärken des Moduls geschickt ausgebaut und nicht zuletzt den Party-Aspekt verstärkt. Gerade die cleveren Mehr-Spieler-Varianten und der neue Streckeneditor garantieren Langzeitmotivation für geneigte Rundkurs-Spezialisten. Wer Minimal-Grafik, Simpel-Steuerung ohne Gangschaltung sowie mangelnde taktische Finessen bei Kurvenfahrten und Überholmanövern verschmerzen kann, hat dank intelligenten und vielschichtigen Spielvarianten alleine und vor allem mit Freunden seinen Spaß. Die Idee hinter "Micro Machines" wurde konsequent umgesetzt und widersetzt sich mutig neumodischem Technik-Schnickschnack.





Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Mit dem Hoverboot saust Ihr durch Mangroven-Gebiete mit überdimensionalen Blumengewächsen.



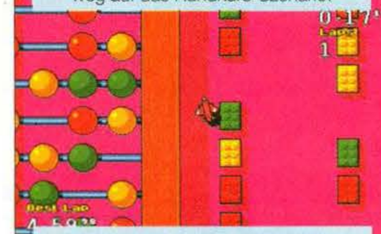
Unterwegs tobt der Vierkampf: Wer sich für die nächste Runde qualifizieren will, muß im Vorderfeld landen.



Gelegentlich tauchen Sprungschanzen auf, die Euer Vehikel über gefährliches Gebiet hinwegkatapultieren.



Selbst der Pooltisch bleibt nicht verschont: Hier blickt Ihr von noch weiter weg auf das Rundkurs-Szenario.



Den Jet könnt Ihr mit Bremskommandos bestenfalls verlangsamen, aber nie zum Stehen bringen.



MBIT 8 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	46 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	68 %

Solides Update der Party-tauglichen Spielzeug-Raserei mit neuen Kursen und Streckeneditor.

Andere Versionen
Der Vorgänger "Micro Machines 2" wurde in der MAN!AC 12/94 mit 62 Prozent Spielspaß fürs Mega Drive getestet. 32-Bit-Umsetzungen sind zur Zeit nicht angekündigt, aber durchaus wahrscheinlich.

Entwickler: Probe, England • **Produzent:** Tony Beckwitch • **Design:** Nick Baynes • **Programmierung:** Carls Muller, Graeme Webb, Gred Modern • **Sound:** Geoff Follin, Andy Brock

Batman Forever



Acclaim verwandelt den neuen "Batman"-Streifen in einen Seitwärtsprügler mit Digi-Komparsen: Anstatt der echten Schauspieler zwängte man die Stuntmen ins Superheldenoutfit, Kostüme und Handlung sind nur locker am Vorbild orientiert. Ihr boxt alleine oder als dynamisches Duo Riddlers Comic-Schläger aus den Latschen und löst alle Nase lang ein simples Rätsel.



Stellt sich zum Kampf: Jeder Fiesling trägt einen Namen.

Schlag-Repertoire und Joypad-Belegung orientieren sich an berüchtigten Prügelspielen, Specials wie den Batarang-Wurf führt Ihr mit konventionellen Tatenkombinationen und Steuerkreuzdrehungen aus. Als Hintergrundoptiken bewundert Ihr digitalisierte Gotham-Schauplätze.

Batman leidet wie viele seiner Umsetzungskollegen unter akuter Einfallslosigkeit und nervt mit schlampiger Steuerung. Batman-Fans freuen sich über die stimmungsvolle Präsentation, Prügel-Kenner belächeln das unmotivierte Gehample. *rb*

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	72 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	65 %

Prügelabenteuer mit Batman und Robin: Dank schlechter Steuerung und langweiligem Design nur für Fans geeignet.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Version wurde in MAN!AC 10/95 mit 65% Spielspaß getestet.

Produzent: Nico Wargon, Thomas R. Decker • **Programmierung & Design:** Bill Heinemann, Steven Parsons • **Grafik:** Scott Mathews • **Sound:** Brian und Doug Desterman

Kingdom: The Far Reaches



Um dem Full-Motion-Video-Epos "Kingdom" Spieltiefe zu verleihen, ersann Interplay ein Zeichentrick-Adventure um einen jungen Zauberlehrling: Nach Einspielung einer animierten Sequenz studiert Ihr die Landkarte, kramt im Rucksack oder klickt im eingefrorenen Filmbild Objekte



Die FMV-Schnappschüsse erinnern an Hanna-Barbara-Filme.

und Personen an. Bleibt die Szene trotz Eurer Bemühungen starr, wählt Ihr auf der Landkarte das nächste Reiseziel. Latscht Ihr in eine Falle, werdet Ihr zu Eurem Mentor zurückteleportiert und mit einer Spruchrolle getröstet.

Das unschuldige Kinder-Design eignet sich höchstens für gesellige Familienabende, ehrgeizige Abenteurer sind nach wenigen Minuten eingenickt. Fantasy-Freaks stöhnen über miese Zeichnungen und schwache Handlung. *rb*

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	59 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	49 %

Mäßiges FMV-Geklicke im Adventure-Look: Ein dämlicher Plot und lächerliche Rätsel verderben selbst Einsteigern den Spaß.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Design: Michel Ancel, Serge Hascoet • **Programmierung**: Vincent Grécp, Yann le Tensorer • **Grafik**: Jean-Christophe Alessandri, Eric Pelatan • **Sound**: Stephane Bellanger

Rayman





Ubi-Soft denkt an alle: Nachdem "Rayman" zunächst als exklusives Jaguar-Hüpfspiel konzipiert wurde, änderte man nach dem ersten Presse-Lob schnell das Konzept und präsentiert schon jetzt Saturn- und Playstation-Fassungen. Spielerisch hat sich gegenüber dem bereits getesteten Atari-Original nichts getan: Lediglich ein **FMV-Zeichentrick**-Intro trennt das Titelbild vom ersehnten Spielbeginn. Voller Elan stürzt sich Held Rayman in das Abenteuer. Anfangs weiß er jedoch nicht viel mit sich anzufangen und lernt erst im Verlauf des Plattform-Epos wichtige Talente. Schon bald boxt er mit seiner Faust Gegner vom Spielfeld, hält sich mit den Armen an Felsvorsprüngen fest und föhnt seine Haare zur Helikopter-Frisur – große Sprünge sind nun kein Problem mehr. Rayman spaziert durch gut 30 verschiedene Szenarien, die immer wieder mit neuen Feinden, verschiedenen Hintergrundoptiken und anderen Überraschungen aufwarten. Sein Ziel ist nicht nur das Erreichen des Ausgangs, unterwegs befreit er verschleppte Kumpel, die sehnlichst auf ihren Retter warten. Dank einer Oberwelt seht Ihr genau, in welcher Umgebung der nächste Abschnitt angesiedelt ist und wieviel Prozent eines Szenarios Ihr geschafft habt, sprich: wieviele Freunde ihre Freiheit wiedererlangt haben.

Ansonsten erwarten Euch Hüpfspiel-typische Herausforderungen mit kleinen Rätseln, neue Transportmittel werden zur Überwindung heikler Situationen herangezogen, Endgegner nicht nur besiegt, sondern zur guten Seite der Macht bekehrt. Rayman watet durch Sumpfgegenden, erlebt im magischen Wald ein heftiges Gewitter und haut im Land der Musikinstrumente kräftig auf die Pauke. *mg*

Der FMV-Cartoon ist nicht besonders aufregend und auf dem Saturn auch technisch eher trist.











Die zuckersüße Grafik ist auf Playstation und Saturn absolut identisch. Auch technisch gibt's zwischen beiden Versionen keine relevanten Unterschiede.



Der erste Endgegner läßt sich beschwatzen und steht nach seiner Niederlage als Flug-Vogel parat.

HERZBUBE • Ein Prosit auf die Gemütlichkeit: Mit eher beschaulichem Tempo erobert Rayman ein Comic-Szenario nach dem anderen, statt verbissenen Action-Attacken dominieren überlegte Angriffsmanöver. Angesichts des zauberhaften Ambientes herrscht auch kein Grund zur Eile: Auf dem Bildschirm ist immer was los, herrlich animierte Putzig-Sprites wuseln von einer Ecke in die andere, tollpatschige Bösewichte verführen zum Schmunzeln. Und siehe da: Trotz der Grafik-Pracht wird inhaltlich jede Menge Spielwitz geboten. Die Entwickler kombinierten bewährte Jump'n'Run-Elemente, immer neue Facetten motivieren nicht nur voyeuristische Joypad-Artisten. Auch die Grundregeln (Steuerung, viele abwechslungsreiche Levels) wurden pixelfein beachtet. Rayman ist ein technisch sauberer Vorzeige-Hüpfer mit Familien-Appeal und Freak-Feinheiten.



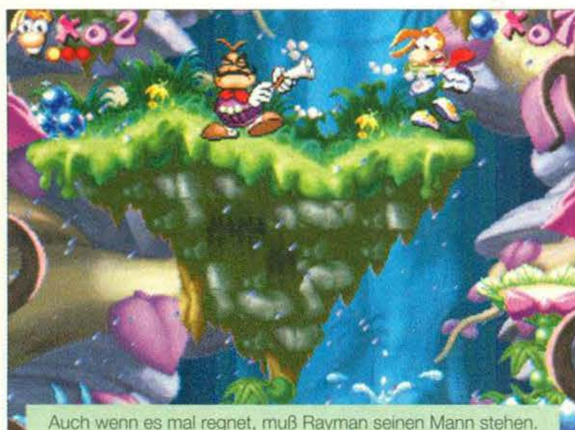


Schlagende Argumente: Wenn ein Gegner nervt, dann schleudert Rayman seine Faust auf den Störenfried.




HERSTELLER	UBI-SOFT
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	84 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	86%

Umfangreich und voller Gags: Herzerfrischendes First-Class-Hüpfspiel in bester 16-Bit-Tradition.



Auch wenn es mal regnet, muß Rayman seinen Mann stehen. Hier hat er es mit einem Wegelagerer zu tun: Wird geschossen, duckt sich Rayman und antwortet mit einem Magenschwinger.




HERSTELLER	UBI-SOFT
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	84 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	86%

Liebevolles Hochglanz-Jump'n'Run mit großem Spielareal und intelligentem Level-Design, jedoch ohne Special-FX.

Andere Versionen
Die Jaguar-Fassung erhielt in MAN!AC 9/95 85% Spielspaß, eine 32X-Umsetzung soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Entwickler: Sega, USA

Garfield

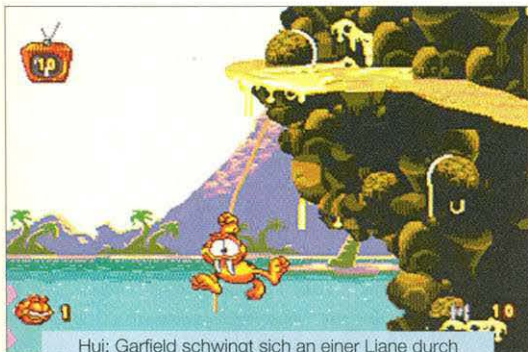


Jim Davis' gefräßige Zeichentrickkatze unternimmt eine hüpflastige Zeitreise: Die Steinzeit macht Garfield als Säbelzahntiger unsicher, in einer schwarz-weißen Filmkulisse läßt sich der Lasagne-Liebhaber Humphrey-Bogart-Outfit stehen, Ägypten erlebt er als Pharao. Bei einem Trip in die Zukunft unterliegt der Kater der Evolution: Ihr mutiert zum Schlabber-Tier und tappt als Alien durch eine morbide Felslandschaft. Anstatt seine Cartoon-Gegner in Grund und Boden zu hopsen, greift Garfield zu zeitgemäßem Prügel- oder Wurfutensil: In der Steinzeit verkloppt Ihr Eure Feinde mit einem Knochen und schmeißt mit Fischgräten um Euch, im Bogart-Streifen knüppelt Ihr mit einer Taschenlampe drauf los. Umsichtige Spieler versorgen ihren Kater regelmäßig mit nahrhaften Hamburgern oder Pizzaecken und nehmen vertrackte Hindernisse dank Steighilfen wie Felskugeln oder Mülltonnen. *rb*

MBiT 16	ab 6 Jahren
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	65 %

Kater-Idol Garfield in humvorvollen Jump'n'Run-Abenteuern: Gelungene Comic-Umsetzung mit authentischer Davis-Optik.

Populär wurden der gefräßige Kater, Hund Odie und Comic-Zeichner John durch Comic-Schwarten. Eine Handlung gibt's nur selten, die meisten Episoden umfassen wenige Seiten: Garfield frißt, schläft und ist gemein. Sehr originell!



Hui: Garfield schwingt sich an einer Liane durch die Steinzeit und grinst dämlich in die Kamera.



TOTAL AM ENDE • Sega erfüllt einen lang gehegten Wunsch der Davis-Anhänger: Endlich erscheint eine anständige "Garfield"-Umsetzung mit witziger Cartoon-Optik und solidem Design. Die Grafiken fangen gekonnt das Comic-Flair ein, die irrwitzigen Gesten und Fratzen des fetten Katers strapazieren nicht nur die Lachmuskulatur der Fangemeinde. "Garfield"-Puristen greifen bedenklos zu, anspruchsvolle Hüpfer ärgern sich trotz liebevoller Präsentation über verwirrende Level-Gestaltung und unfaire Kollisionsabfrage.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Konami, J

NBA Give'n Go



Wenn es nach Konami geht, wird's dieses Jahr ein sportliches Weihnachten: Neben dem außerirdisch guten "International Superstar Soccer Deluxe" schicken die Japaner ganz nebenbei 27 NBA-Teams aufs Ball-Parkett. "Give'n Go" setzt sich über die traditionelle Kamera-Perspektiven hinweg und zeigt das erste 3D-Basketball fürs Super Nintendo. Ähnlich wie bei "Slam'n'Jam" auf dem 3DO zoomen sowohl die Spieler als auch das vertikal "scrollende" Spielfeld je nach Joypad-Kommando. Zugunsten der Übersicht wird der vordere Korb nur dann eingeblendet, wenn sich die Aktionen in seine Nähe verlagern. Außerdem ist das Plexiglas halbwegs durchsichtig. Anders als bei den neumodischen Polygon-Titeln für 32-Bit-Konsolen könnt Ihr bei "Give'n Go" den Sichtwinkel nicht verstellen, da die Prachtkerle allesamt aus Sprites bestehen und nur für die relevanten Ansichten vordefiniert auf dem Modul lagern.

Abgesehen von dieser grafischen Überraschung folgt "Give'n Go" bewährten Sportspiel-Leitsätzen: Es erlaubt nicht nur die Teilnahme von ein bis vier menschlichen Basketballern, sondern bietet alle NBA-Mannschaften und All-Star-Teams mit ihren Superstars samt individuellen Parametern. Gespielt werden Freundschaftspartien, eine komplette NBA-Saison oder nur die Playoffs. Ausführliche Statistiken helfen bei der Analyse eines Matches.

Auf dem Feld habt Ihr die totale Kontrolle: Passen, werfen, springen, Ball abluchsen, blocken und dunken – Euer Wunsch ist dem Spiel Befehl. Auch clevere Paß/Wurf-Kombinationen und Alley-Oops sind von Erfolg gekrönt. "NBA Give'n Go" ist nicht ganz so rasant wie Acclaims "NBA Jam", forciert jedoch den flotten Schlagabtausch wesentlich intensiver als "NBA Live" aus der EA-Sports-Kollektion. Ein spezieller "Arcade"-Modus wird diesem Anspruch ausdrücklich gerecht. *mg*

Wenn Ihr den Computer mit einem schönen Spielzug beeindruckt, wird dieser in Zeitlupe wiederholt. Das muß nicht unbedingt ein Dunking sein, der Basketball-Fan schätzt auch clevere Paß-Wurf-Kombinationen.


Die Menü-Präsentation ist nicht ganz so schick wie bei "Superstar Soccer", aber dennoch übersichtlich.


So muß es sein: Vor Spielbeginn könnt Ihr ein knappes Dutzend Parameter nach Lust und Laune einstellen.

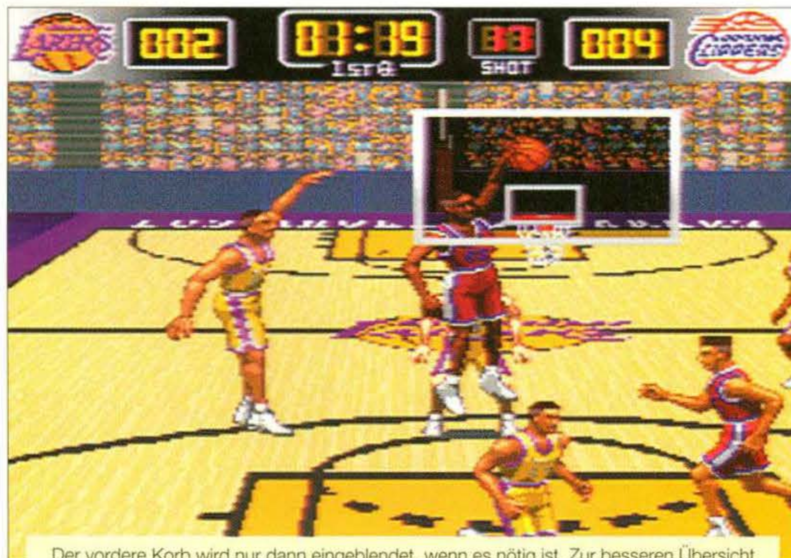

Nur Mut: Wenn kein Mitspieler günstig steht, dann solltet Ihr einen Drei-Punkte-Wurf riskieren.


Hier läuft sich ein Kollege vorbildlich unter dem Korb frei und wartet auf den Paß in die Tiefe.

MAGIC KONAMI • Kompliment an die Programmierer: Daß man ein 3D-Basketball technisch derart sauber auf dem Super Nintendo inszenieren kann, hätte ich nicht geglaubt. Die Grafik ruckt nicht, bietet genügend Übersicht, schöne Animationen, erstaunlich große Spieler und vermittelt eine intensivere Hautnah-Stimmung als "platte" 2D-Optiken. Ganz so elegant wie bei "Slam'n'Jam" auf dem 3DO huschen die Spieler zwar nicht über den Court, doch spielerisch wirkt sich dies kaum aus. Konami hat die wichtigen Spielspaß-Faktoren beachtet: Man kann Teams editieren, zu viert antreten und tolle Spielzüge durchführen. Ein paar "Specials" wie z.B. kurzzeitige Beschleunigung hätten dem Spiel jedoch noch etwas mehr Würze verliehen. Auch vermisse ich die Giganto-Dunks eines "NBA Jam" – zumal "Give'n Go" ganz klar auf Action setzt.






Der vordere Korb wird nur dann eingeblendet, wenn es nötig ist. Zur besseren Übersicht schwebt er praktisch in der Luft, das Standbein müßt Ihr Euch dazudenken.

NBA GIVE 'N GO

PRESS START

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

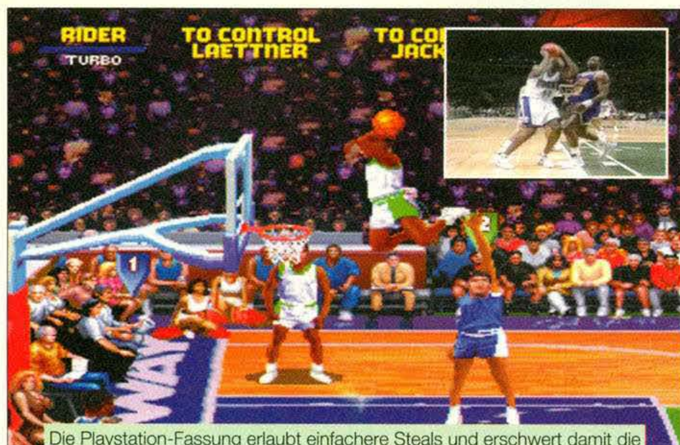
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	80 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	79 %

Technisch aufwendiges 3D-Basketball mit treffsicherem Spieldesign, toller Action und Live-Kommentar.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Entwickler: Iguana Entertainment

NBA Jam
Tournament Edition



Die Playstation-Fassung erlaubt einfachere Steals und erschwert damit die Korbausbeute. Rechts oben seht Ihr ein Bild aus den FMV-Schnipseln.

Anekdote am Rande: Zwei Wochen bevor die Playstation Ende September in Deutschland ausgeliefert wurde, verschickte Acclaim bereits ihr "NBA Jam" für Sonys 32-Bitter an die Händler. Diese Branchen-unübliche Verfrühung stiftete zwar etwas Verwirrung, spornte aber die Vorfreude weiter an. Wie all die anderen Umsetzungen hält sich die Playstation-Fassung inhaltlich an das actionbetonte Arcade-Vorbild. Maximal vier Spieler kämpfen auf dem horizontal scrollenden Court um den Ball, diesmal sind die Basketballer aber deutlich größer gezeichnet. Außerdem zoomen sie entsprechend ihrer Position auf dem Platz heran bzw. wieder weg. Die Realitätsnähe wird zusätzlich von einem Live-Kommentator gefördert, ab und zu seht Ihr Video-Schnipsel aus der NBA.





JUST FOR JAM • Auf dem Weg zum einsamen Rekord: Kaum ein Spielautomat wurde so oft in verschiedenen Varianten für so viele Systeme adaptiert – und dabei so gut. Den erstklassigen 16-Bit-Versionen steht die Playstation-Adaption in nichts nach, lockt sogar mit ein paar neuen Features. Grafisch machen die größeren Spieler samt Zooms einiges her, akustisch unterhält der Online-Reporter. Andererseits wundert es mich, daß der restliche Sound beinahe belanglos ist (keine Titelmusik, nur dezente Effekte) und daß die NBA-Videos witzlos kurz geraten sind. Auch wenn spielerisch alles stimmt, bleibt die technische Playstation-Power im Verborgenen. Man kann nicht gerade behaupten, daß sich die Entwickler vor Enthusiasmus über exklusive 32-Bit-Features überschlagen hätten. Aber warum auch? "NBA Jam Tournament Edition" ist und bleibt das beste Action-Basketball mit famosem Vier-Spieler-Modus, fesselndem Spielverlauf und den spektakulärsten Dunks in einer virtuellen Basketball-Arena.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	60 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	87%

Herzerfrischendes Action-Basketball mit schönerer Optik, aber kaum neuen Features. Spielerisch ohne Fehl & Tadel.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version kommt in Kürze. Die 32X-Fassung erhielt 87% Spielspaß, die 16-Bit-Adaptionen schnitten mit 86% Spielspaß ab.

KRAZY CARS

Eine wahre Geschichte von M. Paul & A. Knauf



Wochenend' und Sonnenschein: Wir befinden uns auf der Grand-Prix-Strecke von Crash-Town. Angetrieben vom fanatischen Jubel der Zuschauermassen jagt eine Horde lädierter Boliden, die Destructors, nach Rekorden. Es ist Freitag, und der Feierabend steht vor der Tür.







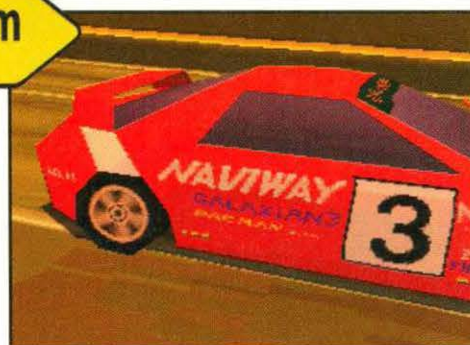






506 Monamco 38km
Sim City 14km

AHNUNGSLOS RAST DAS ROTE GESCHOSS ÜBER DEN ASPHALT











Daytona
Kreis Verkehr

WIE DER ZUFALL ES WILL, ERWISCHEN DIE DESTRUCTORS DIE FALSCHE ABFAHRT VOM NOVA-EXPRESS-HIGHWAY – UND LANDEN IN...







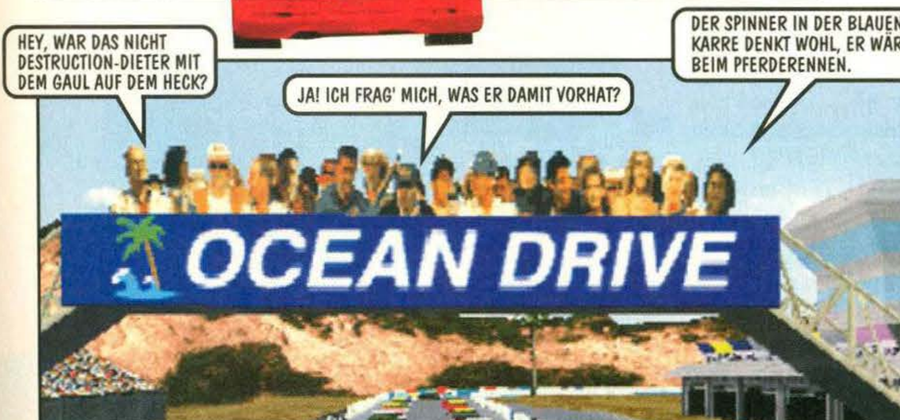














WARUM VERHALTEN SICH DIE DESTRUCTORS AUF EINMAL SO GEHEIMNISVOLL? WAS PASSIERT MIT DEM ARMEN PFERD – WAR ES NUR BETÄUBT, ODER HAT DIETER ETWA..? UND ÜBERHAUPT, WAS SOLL DAS GANZE THEATER? KEINE AHNUNG! ENDE

MAIL!



**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**

Spielen mit der BPS

Ich bin 18 Jahre alt, Star-Trek-Fan und spiele auf Super NES, 3DO, Jaguar, Game Boy und 486er-PC – lahme Krücke, nächstes Jahr hole ich mir einen Pentium. Kaufen werde ich mir auch eine Playstation und ein Ultra 64. Vom Saturn halte ich nicht viel, vielleicht fällt mir ja mal ein Gebrauchtgerät in die Hände. MAN!AC lese ich beruflich: Ich arbeite in einem Fachgeschäft für Computer- und Videospiele.
Es versteht sich von selbst, daß ich nicht gutheiße, daß die BPS, einige Staatsanwälte und auch die USK uns vorschreiben wollen, was wir zu spielen haben. Wer schlau ist, holt sich die Spiele aus den USA oder Japan. Ich lese deshalb ausländische Fachpresse und gehe demnächst ins Internet. Bevor die deutschen Versionen indiziert werden können, habe ich mir schon die Originale besorgt.
Mario, nein danke: Ich spiele doch nicht der BPS entgegen und nur noch knuddelige und putzige Spiele, in denen kein Pixel-Blut fließt und niemand stirbt. Manchmal frage ich mich, was mit all den Mario-Feinden passiert, wenn der Klempner von oben auf sie draufhüpft. Müßte man Mario, Kong und Co. nicht auch indizieren, damit die Kids nicht auf die Idee kommen, aus dem zweiten Stock auf unschuldige Passanten zu springen? Sven Ungerecht, Meiningen



Digital Mail: Bin Liu, Berlin

Virtueller Film

Könntet Ihr nicht regelmäßig für das beste Spiel der aktuellen Ausgabe einen Player's Guide bringen? Das bringt Farbe in das manchmal triste Testgemix. Nutzt die Randtexte doch öfters für Infos über die Entwickler und Designer anstatt nur bunte Bildchen abzudrucken. Und wo bleibt der vor Monaten versprochene "Johnny Mnemonic"-Preview. Bestehen Chancen, daß die nächste Gibson-Verfilmung "Neuromancer" auch für die Playstation kommt? Und auf welchen Namen hört eigentlich der adrette Herr des 10/95-Covers? Ruben Kaufmann, Steffenberg

Den "Mnemonic"-Preview haben wir verschoben, weil das Playstation-Spiel noch im Workstation-Cyberspace der Programmierer herumschwirrt (und wir hoffen, daß die Version besser ausfällt als das trashige PC-Original). Woher hast Du die Infos bezüglich "Neuromancer"? Wir MAN!ACs wissen weder von einer Verfilmung, noch von einer geplanten Konsolen-Umsetzung. Der adrette Coverstar der Oktober-Ausgabe hört auf den Namen "Krazy Ivan".

Abschaffen

Kann man die BPS nicht abschaffen? Z.B. mit Unterschriften sammeln. Macht doch mal eine Umfrage. F. Schacht, Hamburg

Zu Mario...

Ich hoffe, daß bei Euch in der Redaktion keine Massenhysterie wegen "Yoshi's Island" ausbricht. Ich kann den immer gleichen Levels und Gegnern des Spiels spätestens seit "SMB 3" nichts mehr abgewinnen. Alex Nessler, Wien

Sonic hat bei Sega langsam ausgespielt, also wird's auch für Mario Zeit, den Löffel abzugeben. Wenn Nintendo sein Ultra-64-Versprechen annähernd hält, wird auch solch ein Schmuckstück nächstes Jahr meine Wohnung zieren. Aber Mario werde ich nicht spielen. Jan Robert Fischer (23), Wedemark

Ich spiele es, weil ich bisher alle Marios gespielt habe. Jedesmal habe ich eine Steigerung erlebt, deshalb würde es mich auch bei "Yoshi's Island" nicht wundern. Ich habe mir einen Saturn gekauft. Eine tolle Maschine, aber Donkey und Mario sind Welten besser als beispielsweise Segas Uhrmacher. Die "Clockwork"-Grafik ist schlechter als die 16-Bit-Optik von "DKC"! Aber bei Mario würde ich sogar auf gute Grafik verzichten. Das Spiel macht einfach Spaß. Kasimir Guido (31), Wesel

Konsolen-Image

Offensichtlich haben Videospieler ein Markenbewußtsein entwickelt, vergleichbar mit dem des Autokäufers: Der eine fährt nur BMW, der andere schwört auf Mercedes. Während in einem Leserbrief darüber spekuliert wird, ob das 3DO auf dem Weltmarkt die gesamte Konkurrenz ausstechen kann, steht für Nintendo-Fanatiker fest: "Das Gerät gibt es zwar noch nicht, aber es wird über Nacht die Weltherrschaft an sich reißen". Oder in MAN!AC 8/95: Obwohl ein Leser das Ultra 64 gegenüber Playstation und Saturn für

















ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Verspätete **Abo-Sendungen** geben nicht auf unser Konto. Alle Hefte verlassen fünf bis sechs Tage vor dem MAN!AC-Mittwoch den Verlag. Kommt Euer Heft zu spät, liegt's nicht an uns sondern an der Post.

Damit Ihr mit dem **Link**-Kabel gegen einen anderen Playstation-Spieler antreten könnt, benötigt Ihr nicht nur die doppelte Hardware (Konsole und TV), sondern auch zweimal das entsprechende Spiel. Zwei Memory Cards sind für Videospiel-Duelle aber nicht zwingend notwendig

Der **Konsolen-Oldie**-"Saba Videoplay System Fairchild" stammt aus den 70er-Jahren, das "Universum TV Multispiel" wurde etwa im selben Zeitraum ausgeliefert und hat damit schon knapp 20 Jahre auf dem Buckel.. Sammler zahlen fürdie Hardware zirka 50 Mark, die seltenen Spiele sind in für rund 20 bis 80 Mark zu haben. Wer das Glück hat, ein solches Gerät funktionstüchtig auf dem Flohmarkt zu finden, kommt noch wesentlich billiger dabei weg.

überlegen hält, kauft er er sich schon jetzt eine Sony-Konsole. Zitat aus dem Brief: "Es gibt keinen Zeitvorteil, da potentielle Käufer über das Ultra 64 informiert sind und somit abwarten". Genau wie er...

Ein ernsthafteres Thema: In einer Beziehung ziehen alle Next-Generation-Konsolen am selben Strang. Obwohl es auf SNES und MD viele Genres neben dem "Niedlich-Jump'n'Run" gibt, halten Konsolen-Laien im Alter von 14 bis 20 die Hardware für kindisch. Ich bin gespannt, wie Sony & Co. neue Käufer werben und das Videospiel-Image korrigieren wollen. Wie, glaubt Ihr, wollen die Hersteller "Nichtkonsolisten" zum Kauf einer Konsole überreden und wie gut werden ihre Erfolgsaussichten sein?

Julian Beck, Leonberg

Beim Satz mit dem BMW und Mercedes hat Andreas kurz von seinem letzten Geschäftsbericht aufgeblickt und wissend genickt. Doch Deine letzte Frage konnte auch er nicht beantworten. Wir haben bestenfalls einen nicht ganz uneigennützigen Gedanken: Wenn die Hersteller eine erwachsene und unabhängige Fachpresse unterstützen und nicht Katalog-ähnliche Werbebroschüren mit abgeflachtem redaktionellem Inhalt verlangen, wird der gute Ruf des Videospiels auch zu anderen Käuferschichten durchdringen.



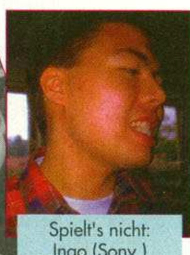
Spielt Mario: Michelle (Philips)



Spielt's nicht: Olaf (BMG)



Spielt Mario: Martin (Virgin)



Spielt's nicht: Ingo (Sony)

Spielen Mario: Factor 5

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Thunderhawk", © Core Design
Illustration: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

8-BIT REPLAY



MULTIMEDIA-PIONIER

PHILIPS G-7000



PHILIPS G-7000

Hersteller: Magnavox, USA
Erscheinungsjahr: 1978
Erstes Spiel: Videopac 1 (3 Spiele)
Spieleentwicklung bis: 1984
Anzahl der Spiele: über 50

Das etwas andere Videospiel mit Folientastatur, schlapper Grafik und teils ungewöhnlichen Modulen.

Heutzutage versucht Philips, mit dem CDi (*C*ompact *D*isc *i*nteractive) mehrere Multimedia-Anwendungen unter einen Hut zu bringen, 15 Jahre zuvor verfolgte der Elektronik-Konzern in etwa dasselbe Ziel: Um gegen die Konkurrenz eines Atari VCS 2600 oder Interton VC 4000 bestehen zu können, bot Philips ihre technisch unterlegene Konsole G 7000 nicht nur als reine Spielekiste an. Schon das Outfit mit einer vollständigen Schreibmaschinentastatur offenbarte die Intention: Man durfte mit dem G-7000 natürlich auch seinen Spaß haben, jedoch deckte die Modul-Bibliothek unkonventionelle Themengebiete ab.
Gleich zu Beginn sollten Cartridges wie "Laufschrift" (eingetippte Mitteilungen flimmerten zu einem programmierten Zeitpunkt über den Bildschirm) und "Kinder im Verkehr" (Verkehrserziehung für Kids) das Gewissen der geplagten Eltern entlasten. Auf die jugendliche Videospiel-Generation machten solche Titel allerdings wenig Eindruck. Die wollten Arcade-Adaptionen oder spannende Sportsimulationen – und da konnte das G 7000 zu keiner Zeit mithalten. Nicht nur, daß Philips beinahe ausschließlich Clones bekannter Hits mit erheblicher Verspätung veröffentlichte, die Grafik-Darstellung war überaus pixelig und konnte trotz schöner Farbpalette mit der Bildschirm-Optik eines VCS nicht annähernd konkurrieren. Ob dies nur an den unflexiblen Philips-Programmierern lag oder ob die Hardware nicht mehr leisten konnte, ist schwierig zu beantworten: Lediglich Imagic ("Demon Attack") und Parker ("Frogger") brachten kurz vor Torschluß (und nur in Europa) einige G-7000-Spiele auf den Markt, die grafisch geringfügig besser als die hauseigenen Titel waren.
Während die Konsole in Amerika als "Odyssey 2" total floppte, verbuchte Philips in Europa anfangs durchaus Erfolge. Das G 7000 erreichte zwar nie die Verkaufszahlen eines VCS, schlug sich aber die ersten Jahre ganz gut. Ihrem Bekenntnis zu unkonventionellen Modulen blieb Philips auch gegen Ende der G-7000-Ära treu. Zunächst wurde ein Schachspiel veröffentlicht, das mit zusätzlicher Elektronik-Hardware ausgeliefert wurde (cooles Sammlerstück), später startete Philips die "Master Strategy Series" in deutscher Sprache. Die aufwendigen Titel (u.a. "Die Suche nach den Ringen") kamen in einer überdimensionalen Verpackung und enthielten neben der Cartridge auch Brettspiel-Zubehör. Leider nahm von dieser witzigen Idee kaum noch eine Zielgruppen-Familie Kenntnis, denn das G 7000 war zu dieser Zeit schon im Ausverkauf begriffen.
An dieser Tatsache konnte auch der Möchtegern-Nachfolger G-7400 nichts ändern, der genauso wie das G-7000 konstruiert war. Er verarbeitete dieselben Cartridges, zauberte jedoch bei speziellen Titeln ("Videopac plus") zusätzliche Hintergrundgrafiken auf den Bildschirm – zu wenig, um Coleco-verwöhnte Gambler zu begeistern. Das schnucklige G-7200, als Design-Studio mit eingebautem Schwarz-Weiß-Monitor konzipiert (siehe Bild oben), wurde konsequenterweise nie den Fertigungsstraßen anvertraut.

In den USA wurde 1981 ein Sprachsynthesizer veröffentlicht ("The Voice"), der einigen Spielen Sprachausgabe entlockte. Die gewöhnungsbedürftigen Laute kamen jedoch nicht über den Fernseher, sondern aus dem eingebauten Lautsprecher des "Voice"-Moduls, das in den Cartridge-Schacht paßte.



Das G-7200 mit eingebautem Schwarz-Weiß-Monitor wurde zwar angekündigt, aber nie veröffentlicht.

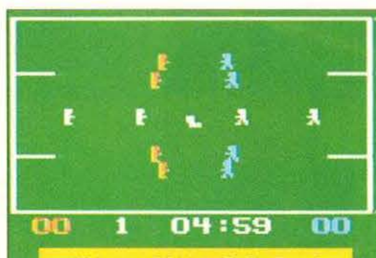
DIE BESTEN SPIELE

Samurai	Spannendes Denkspiel: In Deutschland unter dem Namen "Reversi" bekannt & beliebt.
Demon Attack	Solide Umsetzung des klassischen Weltraum-Shoot'em-Ups mit karger Grafik.
Schach	Schachcomputer mit zusätzlicher Hardware zu einem Wucherpreis von knapp 400 Mark.
Computer	Einführung in die Computer-Programmierung mit hundertseitigem Begleitbuch.
Burgenschlacht	Zwei Spieler schleudern mit Katapulten Felsbrocken auf die feindliche Mauer.

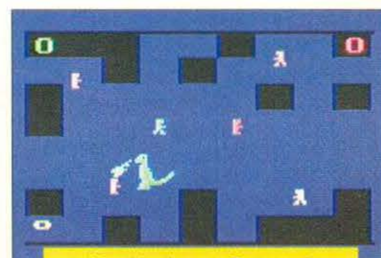
Für Sammler ist die außergewöhnliche Bandbreite der verfügbaren Software ein interessantes Kriterium, sich mit dem Philips G-7000 zu beschäftigen, gehobenen Spielspaß bieten die meisten Module leider nicht. Nicht nur die grob pixelige Grafik schreckt ab, auch das Spieldesign der meisten Titel spricht kaum für Kompetenz und Motivation der Entwickler. *mg*



"Crazy Chase": Solide Mischung aus "Pac-Man" und "Serpentine".



Videopac 36 bietet Fußball und Eishockey auf einem Modul.



Kombination aus Brett- und Videospiel: "Quest for the Rings".

ASIAN CINEMA













Das gibt's nur im Anime: Mit einer Sonde erforschen Dan und seine Kumpane das Innere der feindlichen Basis. Mit den empfangenen Daten erstellen sie eine Level-Karte (oben) und planen anschließend ihren Einsatz. Fans der Videospiel-Vorlage von Konami erkennen ihre "Vic Viper" (links) sofort wieder.

Megazone 23

Eiji Takanaka ist eifriger Videospiel-Freak und einer der begabtesten Computer-Hacker. Er lebt in "Megazone 23", dem letzten Zufluchtsort der Menschheit nach dem atomaren Krieg vor 500 Jahren. Außerhalb dieser Technik-Oase beginnt sich die Natur zu regenerieren, innerhalb der Metropole weiß jedoch nur eine Untergrund-Organisation vom Öko-Aufschwung. Durch Zufall gerät Eiji zwischen die Fronten der Hacker und Machthaber.

Die 101 Minuten entzücken mit der spannenden Story, wobei sich die FX & Action dezent zurückhalten. Nur beim finalen Duell bemühen die Zeichner Farb-Effekte und Split-Screen. Der dazugehörende Sound-Track ist auf CD erhältlich. *oe*





ANIME

Salamander 1-3

Stellten wir Euch bislang Videospielumsetzungen bekannter Animes vor, drehen die Action-Spezialisten von Konami den Spieß nun um: Die von Konami produzierte Anime-Trilogie "Salamander" befaßt sich mit der Thematik des Baller-Spiels von 1989. Das abwechselnd horizontal und vertikal scrollende Aliens-Gebolze erschien bei uns 1991 unter den Namen "Life Force" für das NES.

Auf dem Planeten Gladius ziehen die drei Helden Dan, Eddy und Stephanie gemeinsam mit Lord British von Lotus in den Kampf gegen die Bakterianer, die eine Galaxie nach der anderen absorbieren. Im ersten Teil kidnappen die Fieslinge Stephanies Vater und verwenden ihn als zentrale Gehirn-Einheit ihres Imperiums. Nachdem Stephanie die Überreste Ihres Vaters eingeäschert hat, greifen die Bakterianer im zweiten Teil den Planet Lotus an. In der letzten Episode verschanzen sich die Imperialisten in der Sonne und entführen Stephanie. Dan und Lord British düsen los, um dem Terror ein Ende zu bereiten.

"Salamander" ist zwar einfach gezeichnet, überrascht aber mit rasenden Kamera-Fahrten und grandiosen Orchester-Soundtracks, die sich übrigens an den Videospiel-Sound anlehnen. Die drei actionbetonten Teile werden durch Slapstickeinlagen, eine Liebesgeschichte und diplomatische Episoden aufgelockert. Kenner von "Salamander" oder der verwandten "Gladius"- (bzw. "Gradius"-) Serie freuen sich vor allem über die authentisch gezeichneten Baller-Sequenzen und Endgegner: Die winzigen Geschütze und die Abfang-Drohnen zu Beginn jedes Levels begegnen Euch im Anime genauso wie der Skelett-Brustkorb oder die Feuerzungen. *oe*

je zirka 60 Minuten, ohne Altersbeschränkung, japanisch mit englischen Untertiteln, Muster von ACOG, Tel. 02626/1320







Wie in "Salamander" (NES) düst Dan durch ein züngelndes Flammenmeer.





Der Totenkopf stellt sich Euch im zweiten Anime zum Kampf.





Der Endgegner aus Level 3 findet sich auch im Anime zum finalen Duell ein.









Fans kennen Hong-Kong-Star Jet Lee bereits aus "Tai Chi" (MAN!AC 6/95), "Iron Monkey" und der "Chinese Ghost Story". Während sich der Kung-Fu-Experte sonst nur vor mittelalterlicher Kulisse filmen läßt, dürft Ihr ihn in "Bodyguard von Peking" mit Schießeisen und Überwachungskamera verfolgen. Seinen außergewöhnlichen Kampfstil behält er stoisch bei.

REAL-FILM

Bodyguard von Peking

Wer alles haben möchte, muß auch bereit sein, alles zu geben: Alan Hui lebt als streng geschulter Bodyguard auf dem chinesischen Festland. Um die Kronzeugin Michelle Yeung zu beschützen, reist er nach Hongkong. Dort soll Michelle gegen eine miese Verbrecherbande aussagen und wird deshalb bedroht. Als Alan ein ganzes Kaufhaus zerlegt, um sie vor einer Söldnerbande zu schützen, verliebt sie sich prompt in den konsequenten Helden. Während die beiden Hongkong-Cops Charlie und Wong für Euch eine Slapstick-Szene nach der anderen präsentieren, hält sich der stramme Held streng an die Vorschriften und weicht elegant jedem Flirt aus. Nach dem Massensterben der Söldner schicken die Banditen schließlich ihren besten Killer: Es ist ein ehemaliger Kriegs-Kamerad von Alan. In Michelles Villa kommt es zum bombastischen Showdown.

"Bodyguard von Peking" überrascht den Jet-Lee-Fan: Sah man den Kung-Fu-Meister sonst nur in Bettlerlumpen blödeln ("Chinese Ghost Story 3") oder Gegner-schleudernd durch das mittelalterliche China ziehen ("Tai Chi"), erlebt Ihr den Helden jetzt mit Krawatte und Sonnenbrille: Mit unbewegter Pokermiene ballert sich Alan in genüßlicher Zeitlupe durch die Killerarmee und verblüfft Euch im Zweikampf mit akrobatischen Meisterleistungen. Die Zeitlupen-Studien und die Nahaufnahmen tödlicher Geschosse faszinieren selbst "John Woo"-geprüfte Asien-Fans. Die Slapstickeinlagen sorgen für zusätzliche Stimmung, die romantische wie tragische Beziehung von Alan und Michelle rundet die 90 Minuten zu einem der ausgewogensten Hongkong-Filme des letzten Jahres ab. *oe*



Concept 2000/Splendid Video, ab 18 Jahren, 90 Minuten, deutsch.

Fasziniert Euch Hongkong-Star Jet Lee mit knallharten Prügeleien, lockern die "Dick und Doof"-Cops Charlie und Wong (rechts) die Action auf.





Das unbesiegbare Schwert

Liang Hu, seines Zeichens Schwertmeister und Beschützer aller Wehrlosen, lebt im mittelalterlichen China: Das Land ist zerstritten, Dynastien zerfallen. Er allein stellt sich der Aufgabe, Recht und Ordnung wiederherzustellen.



Regisseur Ronny Yu ("China White") setzt diesmal nicht auf ballernde Mafia-Gangs, sondern schafft mit atemberaubenden Einstellungen, der heroischen Story und übernatürlichen Kampfszenen ein fesselndes Fantasy-Ambiente. Fans asiatischer Clan-Fehden freuen sich auf weitgehend ungeschnittene 90 Minuten mit einigen Slapstick-Einlagen und einer herzhaften Liebesromanze. *oe*

Muster von Splendid Video.



TRASH-MOVIE ALS VIDEOSPIEL

"Godzilla", Japans liebstes Trash-Monster, stapft als Model-Kit und Gummi-Puppe millionenfach durch Kinderzimmer, war in Videospielen aber verhältnismäßig selten zu sehen: Nach einem hierzulande unbekannten NES-Strategiespiel von 1988 und einem mäßigen Knobel-Jump'n'Run für den Game Boy kam das Latex-Monster im 12-MBit-starken "Super Godzilla" zu 16-Bit-Ehren. Hier haben Super-Nintendo-Besitzer die Möglichkeit, Hochhäuser niederzustampfen, Außerirdische zu zerquetschen und Monster zu plätten. In fünf Szenarien schreitet Ihr durch Flüsse, Wälder sowie Städte und zermalmt mickrige Panzer und Geschütze. Dabei seht Ihr gleichzeitig die Karte von oben und Godzilla schief von der Seite. Greift Euch ein Raumschiff an, wird in traditionelle Prügelperspektive umgeblendet: Mit Faustschlägen und Special-Moves raubt Ihr Euren Gegnern die Lebensenergie. Habt Ihr alle Metropolen abgegrast, stellen sich Feuerdrache und glitschige Echse zum Kampf. Erst nach dem Sieg dürft Ihr ins nächste Szenario. Wie der Film, so das Spiel: "Super Godzilla" erfreut durch das billige Design und die digitalen Saurier-Schreie. Leider trüben die popligen Kampfsequenzen und das haarige Zeitlimit den Spaß. Trotzdem empfehlen wir Trash-Fans ein Probespiel. oe



Fast wie im Bahnhofskino: Erfolgreiche Special-Moves werden mit einer bildschirmfüllenden Animation gefeiert.



Unten seht Ihr die Karte, oben dirigiert Ihr Godzilla durch Hochhaus-Labyrinthe und Trommelfeuer.

M DSC DER FORMA

Durch das geballte Auftreten der Computerhersteller, Software- und Online-Spezialisten ist die Internationale Funkausstellung zur Mega-Messe angewachsen. MAN!AC klaubt die digitalen Rosinen aus dem Medienauflauf.



Das digitale Fernsehen benötigt spezielle Settop-Decoder. Unter den vorgestellten Empfängern nimmt Nokias "d-Box" eine Sonderstellung ein. Mit drei SCART-Buchsen, seriellem Port, SCSI-2-Datenschnittstelle, Stereo-Ausgang (via Cinch-Buchsen) und V22- bis Telefonbuchse ist der Digital-TV-Decoder für jede Eventualität gerüstet. Modem und MPEG-2-Hardware befinden sich bereits an Bord.

PAL Plus und Dolby Surround waren die Schlüsselwörter zur Internationalen Funkausstellung, die Mitte September in Berlin zu Ende ging. Sowohl die Hardware-Hersteller, als auch die Software-Anbieter und TV-Gestalter werden diese Normen verstärkt unterstützen. Vom begrabenen HDTV-Format hat der neue Sendestandard PAL Plus das 16:9-Bildformat ("Letterbox") übernommen, das dem menschlichen Blickfeld eher entspricht als die 4:3-Abmessungen eines herkömmlichen Fernsehers. Um die Bildqualität zu erhöhen, boten einige Hersteller (z.B. Philips) 16:9-Fernseher an, die bei der Anpassung eines 4:3-Bildes auf den breiteren Bildschirm zwischen den Bildzeilen interpolieren und fehlende Informationen einfügen. So sollen auch "Letterbox"-Sendungen von der neuen Gerätegeneration profitieren. Viele der PAL-Plus-Geräte erlauben auch Features wie Bild-im-Bild, oder einen Bild-neben-Bild-Splitscreen. So können z.B. zwei Nachrichten- oder Sportsendungen im Fernsehen gleichzeitig verfolgt werden, theoretisch aber auch zwei Spielkonsolen gleichzeitig betrieben werden. Für Playstation oder Saturn ist so ein "Hardware-Split-Screen" recht günstig.

Auch Dolby-Surround-Prologic wird in Zukunft nicht nur von Laserdisc-, Video-CD- und VHS-Filmen, sondern auch von den Fernsehsendern unterstützt. Auf der IFA stellten einige Firmen aber auch einfachere Raumklang-Systeme vor: JVC kombiniert firmeneigene 3D-Phonic-Technik und Dolby Surround im AV-29SX1-Fernsehgerät und verspricht Raumklang ohne rückwärtige Boxen, Sony hat mit dem VIP-1000 einen DSP-gespickten Kopfhörer im Programm.

Im Gegensatz zum glücklosen HDTV-Standart ist PAL Plus eine analoge Norm. Erreicht das digitale Fernsehen den Durchbruch (Astra- bzw. Eutelsat-Ausstrahlung ab 1996) soll die Gerätegeneration durch spezielle Settop-Boxen aufgerüstet werden. Unter den Anbietern solcher Receiver tut sich Nokia mit der d-Box hervor. Die Gemeinschaftsproduktion von Nokia und der Kirch-Tochter Beta-Technik wurde als "perfekte Kombination aus PC, TV und CD-ROM" präsentiert und ist mit Schnittstellen für TV, PC, Faxgerät und Hifi-Anlage gerüstet. Wohin die multimediale Reise geht, scheint man noch nicht genau zu wissen: Wozu sollte man ein Mega Drive an die d-Box-anschließen, wie es ein Nokia-Schaubild empfiehlt? Im Inneren des "Multimedia-Terminals" arbeitet bewährte Technik, eine CISC-CPU vom Typ Motorola 68340, die mit 16 MHz getaktet ist. Das Gerät verfügt über ein MByte RAM, sowie ein MByte Flash-Memory, auf dem die System-Software gespeichert und eventuell automatisch updatet wird. Ein MPEG-2-Decoder ist integriert, alle Bildformate von 4:3 bis hin zu 20:9 werden unterstützt. Ein eingebautes Modem macht die d-Box zur Startrampe ins Internet. Die zahlreichen Ausgänge und Schnittstellen an der Geräterückseite erlauben den Anschluß von nahezu jeder Hardware, außerdem wurde an Einschübe für PCMCIA- und Smart-Card gedacht. Auf ersterer soll z.B. die Entschlüsselungssoftware für Pay-TV gespeichert werden. Zu welchen Konditionen Nokia bzw. Kirch die knapp 1000 Mark teuren Geräte an die Digital-TV-Abonnenten weitergeben will, ist noch nicht bekannt. *wi*



Am Ende des Analog-Zeitalters: Handliche Digital-Videokameras von JVC.







PAL Plus ist der Sendestandard der nächsten Jahre: Auf dem großen Bild ist Sonys KV-32WS3, ein 6000-Mark-Monster mit 82cm-Bildröhre, Dolby-Prologic-Hardware, Center-Kanal und mitgelieferten Effektlautsprechern. Daneben steht ein Philips-TV mit "Widescreen-Plus"-Interpolation, darüber ein Satelliten-Decoder der Niederländer.



Neben drei technisch unterschiedlichen 3D-Fernsehern von Sanyo wurde hinter verschlossenen Türen der Prototyp eines 3D-Monitors von Sharp gezeigt: Der englische Forscher Dr. Richard Moseley demonstrierte einen revolutionären Fernseher, dessen räumliches Bild von der Kopfbewegung des Zusehers verändert wird. Eine Kamera (in der Skizze rot) liefert die Motion-Tracking-Daten, eine SGI-Workstation berechnet in Echtzeit die neue Ansicht.



Durchbruch in die 3. Dimension

Innovativ, doch von der Massenmarkteinführung noch Jahre entfernt sind die 3D-TV-Experimente von Sanyo. Auf der IFA zeigten die Japaner bereits eine Prototypenpalette ihrer "Image Splitter"-Displays – vom Handtellergroßen Taschen-Display bis zum 25-cm-Monitor. Der Räumlichkeitseindruck ist gut, aber von Lichtverhältnissen und Kopfstellung stark abhängig. Der Hersteller empfiehlt 3D-Videospiele als Einsatzgebiet und programmierte für die Messe u.a. eine "Ridge Racer"-ähnliche Animation, konnte aber noch keine Preise nennen. Neben diesen Klein-Fernsehern präsentierte Sanyo ein 100-cm-LCD-Rückprojektionssystem mit 3D-Bild (Einsatzgebiete: Spielautomaten, Wissenschaft & Forschung, Werbung), sowie einen "Virtual Vision"-Fernseher im Widescreen-Format. Letzterer erzeugt 3D-Bilder durch eingebauten Custom-2D/3D-Wandler-Chip und mittels einer LCD-Shutterglass-Brille. Das 55-kg-Monster enthält außerdem ein neuentwickeltes Schallführungssystem, das den Klang näher an den Zuseher herantragen soll.

Einen Schritt weiter ging Sharp, die hinter verschlossenen Türen einen wuchtigen Prototypen ihres in Oxford entwickelten 3D-Fernsehers zeigten. Dr. Richard Moseley, Angehöriger der Sharp Laboratories of Europe, begleitete die Demonstration. Im Gegensatz zur Sanyo-Technik, die lineare Filmsequenzen mit einem Raumeindruck austattet, handelt es sich bei der Sharp-Erfindung um echtes, interaktives 3D: Wendet der Betrachter den Kopf, wird blitzschnell eine neue Ansicht berechnet, der Zuseher kann um Gegenstände herumblicken und z.B. ein Auto von der Seite betrachten. Von der Serienreife ist Sharps 3D-TV noch Jahre entfernt, denn momentan ist der Apparat recht unhandlich: Ein Aufkleber auf der



Superflache Plasma-Bildschirme waren in Berlin schwer angesagt, doch auch LCD-Projektoren erlebten auf der IFA einen zweiten Frühling.

Quo vadis, CDi?



Das CDi kommt in die Jahre, doch Philips mit immer neuen Anwendungsgebieten: Neben CDi-Varianten für alle Bedürfnisse und jeden Geldbeutel (TV mit integriertem CDi, tragbarer CDi-Spieler, CDi-PC-Steckkarte, Mini-Tower mit CDi-Komponente), stellten die Niederländer auf der IFA ein 14.4-Modem für das CDi vor. Damit ist es möglich, eMails zu senden und zu empfangen, sowie ins Internet oder ins grafische WWW abzutauchen. Momentan surft der Benutzer noch via Bildschirm-Tastatur durch die Online-Welt, ein additionales Keyboard ist angekündigt. Das Modem soll im nächsten Jahr für rund 200 Mark (inklusive Software auf CD) in den Handel kommen. Als ersten Anlaufpunkt bietet Philips dem Internet-Neuling eine eigene Web-Seite (http://www.cd-online.co.uk/), die auch PC-Cybernauten ohne CDi offensteht. Die neugegründete CD-Online-Abteilung von Philips hofft mit ihrer Applikation nicht nur beim Endkunden, sondern auch beim Handel Interesse zu wecken: Grosse Versandhäuser könnten ihre Kataloge z.B. auf CDi weitergeben und die Bestellungen online entgegennehmen.

Mit dem CDi ins Internet: Neben der erweiterten CDi-Modellreihe mit tragbaren Abspielgeräten, TV/CDi-Kombinationen und Steckkarten (linkes Bild), stellte Philips ein spezielles CDi-Modem vor. Hinter verschlossenen Türen lud Marketing-Leiter Georg Rötzer die Burda-Chefetage, später auch uns MAN!ACs zu einem CDi-Ausflug ins WWW (ganz links).





Die unkomplizierteste Methode, dreidimensional fernzusehen: Dieser Sanyo-Monitor steht kurz vor der Serienreife.

Stirn des Betrachters gibt dem Motion Tracker eine Chance, neben dem Display zermalt eine SGI-Workstation die Grafikdaten. So werden sich mittelfristig nur wissenschaftliche Einrichtungen für die VR-Hardware interessieren.



Mit MPEG-2-Video, Raumklang und bis zu 20 GByte Speicherkapazität sollen die High-Density-CDs sowohl die Bedürfnisse der Filmindustrie als auch der Computer- und Multimedia-Branche befriedigen. Zwei inkompatible Formate stehen kurz vor der Markteinführung: Rechts ein tragbares "Multi Media CD"-Abspielgerät von Philips und ein MMCD-Player von Sony, auf dem großen Bild Toshibas "Super Density"-Spieler, umgeben vom High-Tech-Equipment einer Systemvorführung am Thomson-Stand.

Schulterschluss der CD-Formate?

Während sich hinter den Kulissen eine friedliche Einigung bereits abzeichnete, traten auf der IFA noch zwei verbissen konkurrierende Parteien an. Es geht um das Speichermedium der nächsten Jahre, eine High-Density-Disc, die sowohl den Ansprüchen der Film- als auch der Software-Industrie genügen soll. Auf der einen Seite präsentierte die "SD-Allianz" den von Toshiba und Time Warner entwickelten Super-Density-Standard, auf der anderen zeigten die MMCD-Erfinder Sony und Philips erste Abspielgeräte für Ihre Multimeda-CD. Die Sony/Philips-Fraktion findet Unterstützung im Lager der Computerhersteller, kann aber auch Elektronik-Fabrikanten wie Aiwa, Grundig und JVC als Verbündete vorweisen. Durch die Sony-Töchter Columbia/Tristar und Sony Music sowie Philips' Polygram-Label stehen potente Content-Provider bzw. Software-Lieferanten bereit. Ab 1996 soll es zwei MMCD-Varianten geben, die einseitig beschriebene, doppelbeschichtete 7,4 Gigabyte-Disk (4,5 Stunden MPEG-2-Digital-Video), sowie eine billigere Variante mit halber Speicherkapazität. Aufgeholt hatte die SD-Allianz, die ursprünglich sechs verschiedene CD-Varianten (von der einseitigen 5-Giga-Byte-Disk bis zum zweiseitigen 18-GByte-Monster) vermarkten wollte. Nachdem Toshiba/Time Warner nun aber zu einem Händedruck mit Sony und Philips bereit sind, ist nicht sicher, ob ihre SDs jemals in den Handel kommen. Auch einmalig (SD-R) oder mehrfach bespielbare (SD-RAM) Disks waren geplant. Die hohe Speicherkapazität und MPEG-2-Codierung ermöglichen eine Bildqualität, die Laserdisc-Brillanz erreicht. Wie dieses Präferenz-Medium für Spielfilme werden auch die neuen High-Density-CDs zum Großteil über einen Dolby-Prologic-Surround- bzw. Dolby-AC3-Soundtrack verfügen. Die Übertragungsrate von MMCD und SD liegen bei drei bzw. 4,7 MByte pro Sekunde, ungefähr dreimal so schnell wie die einer herkömmlichen Video-CD. In der Produktion werden beide Formate teurer sein als die gegenwärtige Video-CD.

Die Software-Anbieter planen ihre Titel mit mehreren Sprachen und Untertiteln auszuliefern. Filme können in 16:9-Letterbox oder 4:3-Vollbild wiedergegeben werden. Ins Reich der Hersteller-Phantasie verweisen wir jedoch die "unterschiedlich variablen Schluß-Szenen" eines Spielfilms, wie sie die SD-Allianz verspricht – da spielen die Film- und Software-Anbieter niemals mit. Auch die "bis zu neun verschiedenen Perspektiven einer Bildszene (z.B. bei Sport- und Live-Veranstaltungen)" werden wohl noch ein paar Jährchen auf sich warten lassen. Und wozu braucht man bei einer Live-Übertragung denn eine High-Density-Disk?

High-Density-Formate und ihre Alliierten

Formate:	
Multimedia CD	Super Density CD
Entwickler	
Sony, Philips	Toshiba
Ca.-Anzahl der Spielfilme pro Partei	
2500	9600
Verbündete	
Acer (CD-ROM-Drive-Hersteller)	Alpine
Aiwa	Akai
Alps (CD-ROM-Drive-Hersteller)	Hitachi
Aztech (CD-ROM-Drive-Hersteller)	MCA/Universal
Bang & Olufson	Matsushita (incl. Technics & Panasonic)
Gateway 2000 (US-Computerhersteller)	Mitsubishi
Grundig	Onkyo
JVC	MGM/UA (Content Provider)
Magnavox	Nippon Columbia (Produktion)
Marantz	Quasar
Mitsumi (CD-ROM-Drive-Hersteller)	Pioneer
Nokia	RCA
Philips (inkl. Polygram)	Samsung
Ricoh (CD-Rom-Drive-Hersteller))	Thomson
Sony (inkl. Columbia/Tristar u.a.)	Time Warner (inkl. WEA, HBO ua.)
Teac (CD-ROM-Drive-Hersteller)	Toshiba (System Entwickler)
Wearnes (CD-ROM-Drive-Hersteller)	Turner (inkl. Hanna Barbera, New Line)
	Victor
	Zenith (US-Elektronik-Hersteller)

REISENDE IM DATENSTROM

8.Teil: Komik im WWW

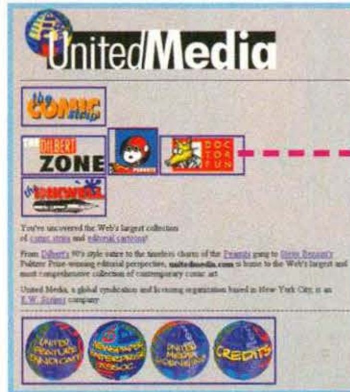
Zeitungs-Cartoons und Comicstrips unterhalten die Öffentlichkeit seit Ende des 19. Jahrhunderts. Aus Tages- und Programmzeitschriften, Nachrichtenmagazinen und selbst Fachpublikationen sind sie nicht mehr wegzudenken. Sie können lustig und hintergründig oder boshaft und gemein sein. Die besten Cartoons verbinden Humor mit kritischen Kommentaren an der aktuellen politischen und gesellschaftlichen Situation.

Zu einem Vetreter dieser Gattung gehört der vorpubertären Philosoph "Calvin", der mit seinem Stofftiger "Hobbes" virtuelle Expeditionen durch Zeit, Raum und den elterlichen Garten unternimmt. Der Strip von Bill Watterson erscheint seit den 80er Jahren, einer Ära in der sich die USA nach Nixon und McCarthy neu definierten. Auf den ersten Blick naiv, verschroben und niedlich, enthält "Calvin & Hobbes" subtile Stellungnahme zu heftig diskutierten Themen wie Verantwortung des Individuums, Freiheit des Denkens und der Stellung von Autorität. Die Namen der Protagonisten waren nicht zufällig gewählt: 300 Jahre kalvinistischer, schwärmerischer Denkertradition werden hier trocken dem aufgeklärten Materialismus des britischen Philosophen Thomas Hobbes gegenübergestellt (http://www.igc.net/~bobby/calvin/calvin.html). Aber auch Klassiker wie die Disney-Cartoons von Carl Barks enthalten Gesellschaftskritik und wurden deshalb manchmal erst Jahre nach der Fertigstellung veröffentlicht.

Gary Larsons "Far Side"-Reihe führt mit ihrem pechschwarzen Humor bei sensiblen Lesern zur Atemnot. Die härtesten Larson-Strips wurden niemals oder in minimaler Auflage gedruckt, sind aber vereinzelt unzensiert im Internet zu finden (z.B. http://www.cad.unisb.de/~elzer/farside.html).

Im WWW sind viele verschrobene Karten-Sammler und Bit-Klauber unterwegs, für die das Anhäufen von Links und Infos Selbstzweck ist. Exzessive Sammlerleidenschaft kann aber auch zu reich ausgestatteten Datenhorten führen, die fast schon als Wohl an der Allgemeinheit zu ehren sind: Die Seite eines Freaks (http://www.phlab.missour.edu/~c617145/comix.html), krendenzt Euch über 200 Links zu Cartoon- und Comicseiten im WWW. Die dort genannten Cartoons werden teils täglich aktualisiert.

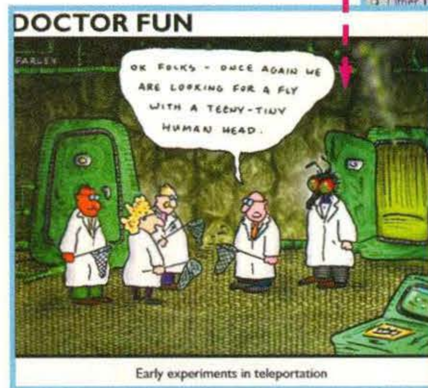
Die europäische Szene ersurft sich Kontakte und Infos im "Cartoon-Arts-Network" (http://www.pavilion.co.uk/cartoonet/). Einen Abstecher Wert ist auch der schnelle United-Media-Server (http://www.unitedmedia.com/UM_home.html), der zu den "Peanuts" und anderen bekannten Cartoons erschöpfend Infos bietet. Links zu Mangas findet Ihr auf dem Yahoo-Server : http:// www.yahoo.com/entertainment/comics/).







Dave Farley´s "Doctor Fun" beglückt die Netzgemeinde seit Jahren mit täglich neuen Erlebnissen. Ihr findet den Veteranen auf der United-Media-Seite (oben). Den aktuellen Cartoon holt Ihr Euch als JPEG-Datei (unten).



Jeder Comicstar hat seine eigene Internet-Fangemeinde: Ihr findet biographische Infos zum "Krazy Kat"-Erfinder George Herriman (ganz unten) und Wissenswertes zu den Peanuts. Rechts das Logo des europäischen "CartooNet" – ausdrucksstark in nur vier Farben!







SEGAS NEUE KLEIDER

Wie uns ein Leser kürzlich mitteilte hat Sega of Amerika seinen Webserver generalüberholt – im Auftrag von MAN!AC schaut Extrem-Surfer Kim dort mal vorbei. Hier sein Kurzbericht (der über eine angezapfte Telefonleitung hereinrieselte): "Der Schritt von PR-Bilder-Galerie & müdem Werbeträger zum schrillen Webserver gelang schmerzlos. Mit etwas Mühe stoßt Ihr auf aktuelle, Sega-exklusive News (wie das 100.000-US-Dollar-Gewinnspiel "Vectormania") und Screenshots neuer Saturn-Spiele. Auch die Werbung wurde offensiver: In der Top-Ten-Liste "Warum ich mir einen Saturn kaufen muß" steht auf Platz 1: "Because Toshinden's Sofia says so". Die Adresse: http://www.segaoa.com."



LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

DAYTONA USA

SATURN

Für die Saturn-Racer haben wir diesen Monat die wichtigsten "Daytona"-Cheats ausgegraben: Ihr braust über spiegelverkehrte Kurse, erspielt Bonus-Sekunden oder bringt Jeffrys Statue zum Tanzen. Außerdem: Wer sich auf allen drei Strecken als erster plaziert, galoppiert mit einem Gaul über den Asphalt – wahlweise mit oder ohne Gangschaltung!



Für Profi-Racer hält Daytona einen Mirror-Mode bereit: Wer bei der Streckenwahl START gedrückt hält, fährt alle drei Kurse spiegelverkehrt.



Mirror-Mode:
Haltet unter "Circuit Select" START gedrückt und Ihr dürft über eine spiegelverkehrte Strecke rasen.



Bringt nach einer Vollbremsung die Statue zum Tanzen: Je länger Ihr X haltet, desto wilder tanzt Jeffry.



Glücksspieler halten vor dem Spielautomaten (Anfängerkurs), drücken für jede Reihe X und hoffen auf Zeitboni.



Haltet Ihr bei der Auto-Anwahl START gedrückt, heizt Ihr unter "Time Trial" über konkurrenzfreie Rennbahnen.

PANZER DRAGOON



Wie Ihr eine neue Waffe einsackt, hat uns Ayse Akin aus Wolfhagen erklärt: Gebt im Start/Options-Menü ▲, X, ►, Y, ▼, Z, ◄, Y, ▲, X ein. Ertönt ein Geräusch, müßt Ihr während des Ladens nur noch die Buttons Y, Z, B und C gedrückt halten.

▲ X ► Y ▼ Z ◄ Y ▲ X
Y + Z + B + C

ROBOTICA



Auch hier weiß Ayse Akin aus Wolfhagen Rat: Während Ihr während des Spielens auf dem ersten Joypad die Buttons L und R gedrückt haltet (nicht pausieren), funktionieren die folgenden Tasten auf dem zweiten Pad:

A	Füllt Schild auf
B	Füllt Generator auf
C	Füllt Waffe auf
X	Weapon Power Up
Y	Level-Item
Z	Volle Karte
START	Level-Skip

TOP GEAR



Daniel Bo hat alle Paßwörter zu "Top Gear" erspielt und kam nicht umhin, uns damit zu bestücken. Um's kurz zu machen, gibt's aber nur die Profi-Codes.

Professional	FOUR-MEG
	LEGEND
	THE WORLD
	LETSRACE
	ALCHEMY
	A-LOOPER
	SEASONAL
Meisterschaft	EDUCATED
	OILCLOTH
	WRECKAGE
	CARACOLE
	EPYLLION
	KEELSON



VIRTUA FIGHTER



Um ein erweitertes Options-Menü anzuwählen, drückt Ihr im regulären Options-Screen schnell zwölfmal ▲. Geht auf "EXIT" und drückt ▼. Jetzt könnt Ihr alle Kampfarenen und deren Größe anwählen. Und wer den "Ranking Mode"-Cheat aktivieren möchte, hält im Titelbild ↙, L, R, C, Y und START gedrückt.

DAYTONA USA



In der letzten MAN!AC haben wir Euch zwar schon eine Menge Musik-Codes verraten, aber es werden immer mehr. Als "Name Entry" gebt Ihr bitte die folgenden Abkürzungen ein:

Alex Kidd	KOU
Alien Storm	SAO
Alien Syndrome	JIM
Block Seed	YAM
Bonanza Bros	YOJ
Bonanza Bros (2)	BNB
Columns	YAN
Columns 2	IGA
Dunk Shot	KAO
Dunk Shot (2)	DST
Dynamite Ducks	H.S
Flash Point	YUI
Galaxy Force (2)	HSB
Hang On (2)	K.T
Kouchi	.KK
Lentar Heroes	OKA
Line of Fire	KEN
Moonwalker	UME
Power Drift (2)	ISO
Rad Mobile	MIT
Rad Mobile (2)	TRS
Tetris	TET
Virtua Cop	AKJ
Virtua Cop (2)	DEK
Virtua Fighter 2	VFT
Virtua Fighter:	V.F, A.Y, J.B, S.B, PAI, K.M, W.H, J.M, LAU

ADDAMS FAMILY VALUES



E. Bölter aus Köln hat uns seine gesammelten Paßcodes zum aktuellen "Addams Family" geschickt. Alle können wir leider nicht abdrucken.

```
9068T10N562Z6WY52BNP48
CDMX5QW0L3BJSGC5VYNBB8
CRTX1PM4TBQCBLGB:OVJFB
71YHT69BYYZWWW7VJG3NGL
7XSHPJ975YVQWOMVD3BL03
7WZHPQ97GYVJW0FVDXBLV3
7WLHPV973YVSWO:VDKBL93
7VFHNY966YW4WZ9VFHBLTL
7VKHNZJ6::W88Z57PBQLRS
7VG0N2167TW9RZ4QPFLLQ1
7Y70PT15GTVJR0CQNGLLV1
7WGHN25672W58Z4ZPFVLQ5
7WKONZ96:KW48Z5GPBBLRO
8DKHMSD4C:VKH1Z7LP3M5S
JQT0K1X2RXSP843KJK1S7C
47T5210KRY9P7M3KXK1J7C
GPZ0GCXZ9VHV85PKM0STHW
9DZ0HCX09VGV86PKLOSTOW
```

3D LEMMINGS



Ingo sei Dank: Der tapfere Psygnosis-Pressegott hat uns mit der Paßwort-Hirarchie der "3D Lemmings" versorgt. Damit's nicht zu einfach wird, verraten wir nur jedes fünfte Paßwort!

Level 5	KURTOSIS
Level 10	JINGBANG
Level 15	FUMITORY
Level 20	TARLATAN
Level 25	BREAKOUT
Level 30	BILABIAL
Level 35	MAKIMONO
Level 40	DUNCEDOM
Level 45	LANGLAUF
Level 50	ZOMBORUK
Level 55	LINDWORM
Level 60	MALAGASY
Level 65	OBTEMPER
Level 70	COOLAMON
Level 75	OPAPANAX
Level 78	PENSTOCK
Level 79	SPRINGAL
Level 80	BABIRUSA

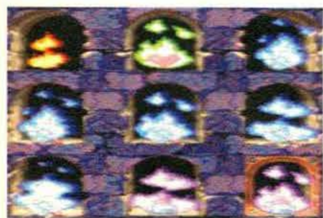
SUPER GAME BOY

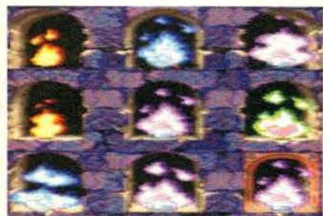
Wenn Ihr wissen wollt, wer an der Entwicklung des Super Game Boys beteiligt war, drückt Ihr im Titelbild je dreimal L, R, L, sechsmal R und R.

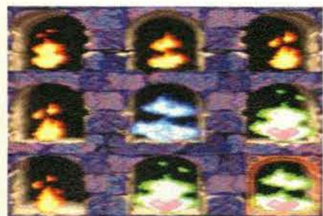
LLLRRRLLLRRRRRRR

VAMPIRES KISS

Auch im aktuellen Teil der "Castlevania"-Reihe könnt Ihr die einzelnen Levels über einen fantasievollen Paßcode anwählen.


Level 2


Level 3 + 4


Level 5


Level 6


Level 7



BUG



S. Bauer aus Krefeld hat uns verraten, wie Ihr beim höllisch schweren "Bug" die Levels anwählt. Im Auswahlbildschirm "Start/Option" drückt Ihr B, A, B, Y, ↓, →, A, L, ↓. Die Stages überspringt Ihr, indem Ihr Bug duckt und L drückt.

X-MEN 2



In der letzten MAN!AC haben wir das Geheimnis um die Level-Skip-Funktion gelüftet, diesesmal erklären wir Euch, wie Ihr an 99 Leben kommt. Drückt während des Spiels auf START und betätigt gleichzeitig ↓ und C. Jetzt drückt Ihr ↑, ←, ↑, →, →, C. Hört Ihr ein Geräusch, hat's geklappt.

START , ↓ + C , ↑ ← ↑ → → C

LEMMINGS 2



Die Fans der "Lemmings"-Musik können sich jeden Track einzeln anhören, indem sie den Cursor im Titelbild auf das Loch im Baum links unten lenken. Drückt Button B, damit statt des Cursors "Music Test" erscheint. Mit erneutem Druck auf B wechselt Ihr den Track.

CLAYFIGHTER TOURNAMENT



Wenn Ihr mit Miniatur-Figuren antreten wollt, stöpselt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter an das Grundgerät, wählt den entsprechenden Modus an und gebt den Figuren folgende Namen:

Frosty	POSSE
Frosty	JASON A
Blob	STEVE C
Taffy	JOHN S

MEGA BOMBERMAN



Hobby-Pyromanen aufgepaßt: Wer sich bei "Mega Bomberman" zu dumm anstellt, wird die "Trashin' Tundra" wohl nie schaffen. Wir haben die Codes für Euch herausgefunden.

Stage 1-2	6800	Stage 1-3	5120
Stage 1 Boss	7420	Stage 2-1	4501
Stage 2-2	8111	Stage 2-3	7421
Stage 2-4	1051	Stage 2 Boss	3351
Stage 3-1	4502	Stage 3-2	8112
Stage 3-3	7422	Stage 3-4	1052
Stage 3 Boss	3352	Stage 4-1	6803
Stage 4-2	0513	Stage 4-3	9723
Stage 4-4	3353	Stage 4 Boss	5623
Stage 5-1	8114	Stage 5-2	2814
Stage 5-3	1134	Stage 5-4	7954
Stage 5 Boss	7954	Cruisin Comet	0515

ASTERIX UND OBELIX



David und Dominik Rosse aus Bornheim haben sich viel Mühe bei den Paßwörtern zu "Asterix & Obelix" gegeben...

Asterix	Obelix	Idefix	Miraculix
Falbala	Majestix	Obelix	Idefix
Idefix	Falbala	Miraculix	Majestix
Falbala	Asterix	Idefix	Obelix

PAC MAN 2



Wenn Ihr Euch Pac-Mans Animationsphasen einzeln ansehen wollt, gebt Ihr als Paßwort "PCMNPTT" ein, geht auf "END" und drückt B. Um den Modus wieder zu verlassen, benutzt Ihr SELECT.

NEXT 12 95 TIME

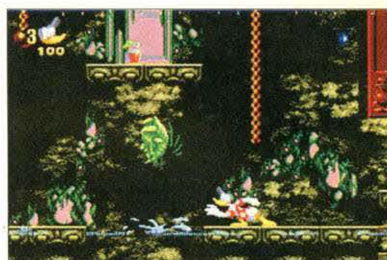
MAN!AC NO. 12 ERSCHEINT AM 8.11.95

Alles Gute: 2 Jahre MAN!AC

Das kann ja heiter werden: Wir werfen einen Blick zurück auf die vergangenen zwölf Monate, küren Tops & Flops der MAN!AC-Machwerke, schrecken auch vor den skurrilsten Fotos nicht zurück und verraten intime Geheimnisse von Cybermedia-Mitarbeitern und -Gegenspielern.

Disney's Weihnachtsoffensive

Die Zeichentrick-Profis lassen ihre 16-Bit-Fangemeinde nicht im Stich: Nächstes Mal testen wir Donald's aktuelles Jump'n'Run "Maui Mallard" und werfen einen Blick auf die "Pinocchio"-Umsetzung für Mega Drive und Super Nintendo.





Zurück in die Zukunft

Neuauflagen und Updates von Spieleoldies haben Hochkonjunktur. MAN!AC sichtet die besten Klassiker auf Game Boy, 16-Bit und Next-Generation, analysiert Spielspaß-Stärken und schwelgt in nostalgischen Erinnerungen.

Test-Marathon

Kein Platz für Gurken: In der nächsten Ausgabe drängen sich die Weihnachtsknüller. "Spot goes to Hollywood", "Earthworm Jim 2" und "Donkey Kong Country" sind nur ein kleiner Teil der MAN!AC-Checkliste.



BIG MOUTH

In Zusammenarbeit mit Atari veröffentlicht Activision mehrere Action-Paks mit Arcade-Klassikern für den Jaguar. Geplant sind u.a. "Breakout", Millipede" und "Night Driver". *** Nach dem futuristischen "Wipeout" setzt Psygnosis ihre Rennspiel-Profis an eine Rundkurs-Raserei mit "normalen" Autos und 17 Strecken. *** Die Arbeiten an der Filmumsetzung "Johnny Mnemonic" für die Playstation wurden vorläufig auf Eis gelegt. *** In Deutschland hat Atari bislang etwa 15.000 Jaguars verkauft. *** Videospiele-Entwickler Factor 5 aus Köln spielt mit dem Gedanken, nächstes Jahr komplett in die USA überzusiedeln: Der Bundesstaat Kalifornien lockt.